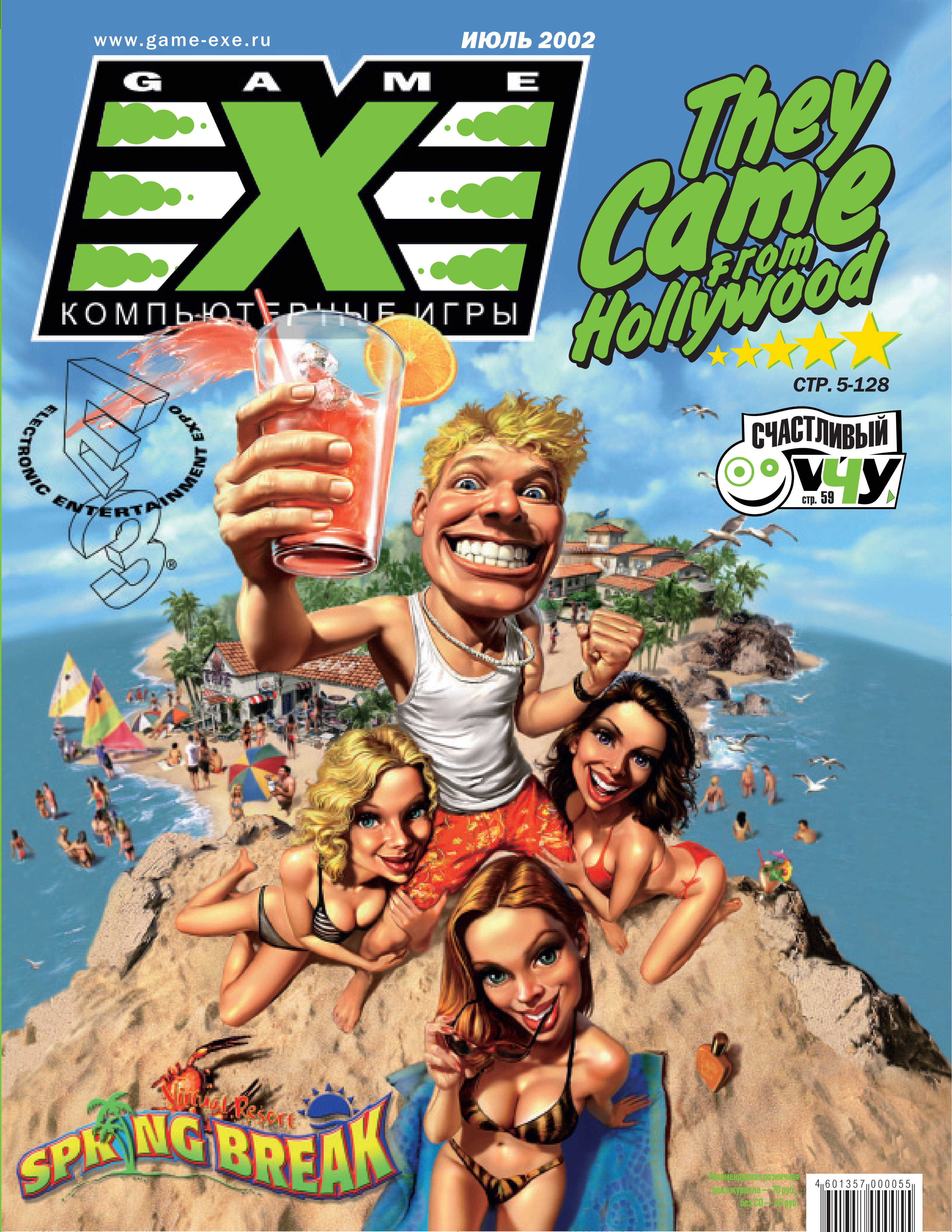


www.game-exe.ru
ИЮЛЬ 2002
GAME
EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
They Came from Hollywood
СТР. 5-128
СЧАСТЛИВЫЙ ЧУ
стр. 59
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3
Virtual Resort
SPRING BREAK
Рекомендуемая розничная
цена журнала — 70 руб.,
без CD — 45 руб.
4 601357 000055


www.game-exe.ru
ИЮЛЬ 2002
GAME
EXE
КОМПЬЮТЕРН
They Came From Hollywood
СТР. 5-128
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3
Virtual Resort
SPRING BREAK
СЧАСТЛИВЫЙ
VЧУ.
стр. 59
Рекомендуемая розничная
цена журнала — 70 руб.,
без CD — 45 руб.
4 601357 000055

ГЕНЕРАЛЫ СТАЛЬНОГО ВЕТРА

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!

Здравствуйте! А вам, Господин ПэЖэ, так и вовсе земной поклон с элементами челобитной. Потому как вы — идейный наш вдохновитель. Пишу, потому что больше некуда и некому — остальные не понимают, я проверял. Разрешите постоять (я тихонько!) рядом с вами и прикоснуться к святому. Я имею в виду Blade of Darkness.

Корни моей любви к этой игре уходят далеко в прошлое. Видите ли, в детстве я хотел стать хирургом. Но после того как стало ясно, что вид крови повергает меня не в лучшее состояние, с врачебной карьерой пришлось попрощаться. Однако, как выяснилось, не навсегда. Я рос, а вместе со мной росли мои скрытые мечты. Скальпель хирурга превратился сначала в кинжал, а затем в двуручный меч особо крупных размеров... Надо ли говорить, как я ждал появления жанра slasher? И надо ли говорить, сколь я грешен, ибо узнал о Severance: Blade of Darkness только из мартовского номера сего года?

Но, поиграв в Blade of Darkness, я... здорово разочаровался — и в вас, и в еще не родившемся жанре. Да, красиво. Да, после такой игры, хочется выйти на улицу, взглянуть на свою тень и сказать: "Господи, может, ты не в курсе, но твои технологии уже устарели!". Но: где баланс? где священный quick-save? где обещанный геймплей, в конце концов? "Консольщина". И это один из самых мягких эпитетов. Тем не менее я прошел игру до конца. Стыдно признаться, прошел бездарно — не играя, а "выживая". Я был в мире Severance тварью, дрожащей перед каждым сколько-нибудь сильным противником. Количество сэйвов исчислялось сотнями, а бой состоял из выполнения двух заученных серий ударов.

До сих пор не известно почему — скорее всего, из-за уязвлённого самолюбия (мой рейтинг в таблице сэйвов постоянно балансировал между "Осторожным" и "Оч. осторожным"), — но я решил пройти Blade of Darkness с итоговым рейтингом не менее чем "Чудовище!". Причём схема предполагалась такая: запись в начале каждого уровня. И всё. С такими благими намерениями мой варвар вошел в Кашгар. По идее моя боязнь смерти должна была от этого только усугубиться. Сначала так оно и было, и мои действия ничем не отличались от прежних: увидел-врага-ударил-отскочил-ударил-отскочил-тоска. Революционная обстановка нарастала: верхи не могли, низы тоже. Что-то должно было случиться — и случилось.

Кашгар миновал незаметно. Приключения начались в Копях гномов. Так уж случилось, что в один прекрасный момент я обнаружил себя перед здоровенным орком. Количество заветных HP могло означать только одно — я труп. Перед лицом неминуемой гибели я решил напоследок выпендриться и помахать мечом так, Как Хотел Всегда. Через десять секунд голова орка удивленно моргала в мою сторону. Она, видимо, никак не могла взять в толк, почему её туловище... и тут я понял, что ничего не изменилось. Абсолютно. Я по-прежнему труп, потому как по собственному опыту знаю, что впереди, после вереницы мелких тварей, меня ждёт новый, ещё более сильный орк. Раскидав в праведном гневе мелочёвку и увидев на горизонте чёрную тушу врага, я с воплем "Сайонара, Фудзи!" рванул в последний бой...

Очнулся я около расчленённого (по всем правилам хирургии) трупа в полном здравии и на новом уровне. Стук в висках и боль в указательном пальце привели меня в чувство. Никакой речи не могло идти о продолжении гнусной тактики "выживания", ибо смерть, равно как и жизнь, не имела теперь значения. Я хотел вновь и вновь повторять "Танец с саблями".

Копи гномов я проходил около пятнадцати раз. Следующий уровень отнял у меня две виртуальные жизни. Последующие два не смогли ни разу насладиться моей смертью. Далее — везде. И если раньше тактика убийства того или иного монстра разрабатывалась и оттачивалась на протяжении десятков save-laod, то теперь, только взяв в руки новый меч и впервые увидев новый суперудар, уже нутром ощущаешь, как здорово ЭТО будет смотреться в брюхе вооон того молоденького орка.

Смысл действа теперь не в том, чтобы убить всех, найти новое оружие, выучить новый удар и снова всех уложить. Цели сильно изменились: выхватить меч из-за спины в тот момент, когда противник уже занёс над тобой свою дубину... Отрезать последним ударом голову бедному орку, да так, чтобы она, отлетая, ударилась сначала об одну стену (украсив её КРОВИЩЕЙ), затем о другую, после чего нырнула прямиком в фонтан. "Этюд в багровых тонах". От двух бортов в лузу. Партия.

Так рождается недостижимо простой способ прохождения игры: 1. Найди врага; 2. Достань оружие; <...> 4. Найди нового врага. Фаза

между обнажением оружия и поиском нового врага мимолётна. Но именно она завораживает, захватывает и неминуемо требует продолжения. Еще и еще. Один, другой, третий... нет счёта. Товарищи! Ну что же вы всё в очередь да в очередь? Давайте все скопом! Что у вас? Рука? "Меч смерти" вам непременно поможет. А что с вами? Окаменение всего тела? Пардон, но вы же голем. Хорошо, тогда "Дубина носорог" — два раза в день, принимать обязательно. Операция прошла успешно, всем лежать. Сестра, горячий завтрак, обед и ужин в одном флаконе. И отделите мою руку от мыши. Да не ножом, руками!

Была идея пройти Blade of Darkness за гнома или рыцаря, но я знаю — этого не будет. Одноручное оружие — для одноруких. Щит нужен тем, кто защищается. Пока мы можем держать меч обеими руками — мы нападаем. Иного не надо.

Господин ПэЖэ, вы — мудрый, вы всё поняли раньше всех. Теперь я с вами. Простите, что так задержался.

Владимир Журавлев (vz@zhuravlev.nsk.ru).

FIREFLY STIDIOS' STRONGHOLD

ЛОМАТЬ — НЕ СТРОИТЬ!

ИТОГИ КОНКУРСА ПО ИГРЕ FIREFLY STIDIOS' STRONGHOLD, ОБЪЯВЛЕННОГО В АПРЕЛЬСКОМ НОМЕРЕ GAME.EXE

"Люди говорили, что я, должно быть, сумасшедший, раз собираюсь построить замок на болоте, но я не слушал их и построил свой замок там, где хотел. Замок утонул в болоте. Тогда я построил второй. Он тоже утонул в болоте. Я построил третий. Замок сгорел, а останки его утонули в болоте. Но четвертый замок выстоял!" (Monty Python & The Quest for the Holy Grail.)

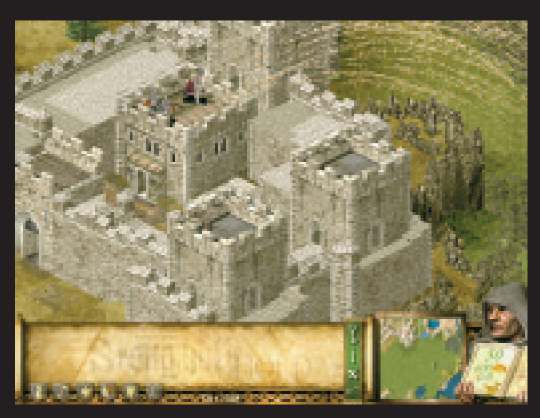
Очень поучительная история, не правда ли? И к теме нашего с вами разговора имеющая непосредственное отношение.

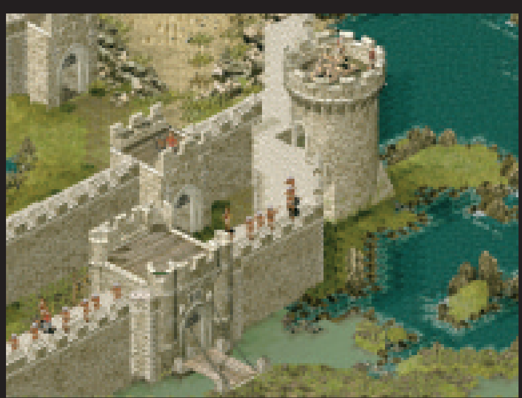
Прежде чем подвести итоги и объявить победителя, хочется заметить, что конкурс вышел очень поучительным — как для организаторов, так и участников. Многие конкурсанты, как это ни печально, запутались в особенностях многочисленных русскоязычных версий игры (а ведь единственно верной, правильной, настоящей, увы вам, была версия от "Логруса"/"1С") и прислали не совсем то, что от них требовалось. Кроме того, нашлись находчивые умельцы, бессовестно воспользовавшиеся некоторыми багами редактора карт и ограничениями движка игры. И тем и другим выражаем свое порицание и дарим на память желтые карточки — "горчичники". Больше так не поступайте, родные.

Теперь о собственно конкурсе. Сказать, что выбор был сложным, — ничего не сказать. Каждую из 80 (!) присланных карт пришлось добросовестно пройти до победного конца, поскольку на глазок обороноспособность крепости вычислить практически невозможно. Порой непримечательные, кажущиеся простыми замки вдруг оказывались костью в горле и упорно сопротивлялись неизбежному, являя из стен своих заготовленные участниками конкурса сюрпризы (неприятные). Представляете себе энергозатраты? Зато сколько минут удовольствия! Воистину, каждый человек в своей жизни должен посадить дерево, вырастить сына и построить замок. Неприступный.

Самым многообещающим архитектором-стратегом был признан **Aleksiy (aleksiy@scht03.krasnoyarsk.su)**, лучше всех сумевший выгодно воспользоваться особенностями default-ландшафта и грамотно распорядиться имеющимися в наличии средствами при проектировании крепости, тем самым доставив наибольшее количество неприятностей редакционным экспертам. Никакого субъективизма! В личном зачете по результатам осады замок коварного "Алексия" под названием The Stone Nest получил 1240 очков. Для справки: второй по сложности замок, Waterhill33 (автор Александр Татаринов, г. Нижний Тагил, sanok@aport.ru), набрал лишь 950 баллов.

Искренне поздравляем победителя и с величайшим удовольствием награждаем его почетным званием "Личный архитектор журнала" и подпиской на любимый журнал. Ура!!!

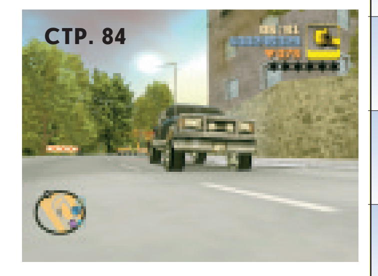




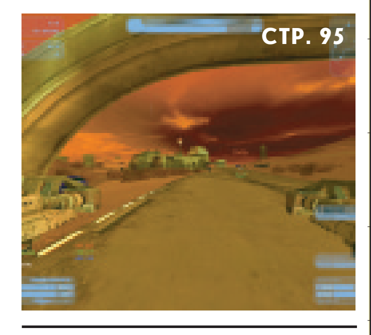
Замок-победитель.

GAME.EXE #7'02

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ



РЕЦЕНЗИИ



СТР. 26

Those movies are about how the white man keeps the brother man down — even in a galaxy far, far away. Check this shit. You got cracker farm-boy Luke Skywalker, Nazi poster boy — blond hair, blue eyes. And then you've got Darth Vader: the blackest brother in the galaxy. Nubian God!

ДЕНЬ 1 — 5

ТЕМА НОМЕРА

ДЕНЬ 2 — 37

They Came From Hollywood

ДЕНЬ 3 — 97

АЛЕКСАНДР "СКАР" ВЕРШИНИН

АНДРЕЙ ОМ

ПРИ ДЕЯТЕЛЬНОМ УЧАСТИИ

ОЛЕГА "ОЛЕГА МИХАЙЛОВИЧА" ХАЖИНСКОГО (И ЕГО УМЕЛОГО МНОГОСОТДОЛЛАРОВОГО ФОТОАППАРАТА), МАШИ АРИМАНОВОЙ, АШОТА АХВЕРДЯНА, ФРАГА СИБИРСКОГО, МИХАИЛА СУДАКОВА, АЛЕКСАНДРА МЕТАЛЛУРГИЧЕСКОГО, КИРИЛЛА "ХВАТА" ИВАНСКОГО И ГОСПОДИНА НАШЕГО ПЭЖЭ (СПЕЦИАЛЬНЫЙ ГОСТЬ!)

ПРЕДСТАВЛЯЮТ

НОВЕЙШИЙ ЛИТЕРАТУРНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ВЫСТАВКЕ E3'2002 (ЛОС-АНДЖЕЛЕС, США, 22–24 МАЯ)

МАРШРУТЫ ТРЕХ "Е", или



1 ДЕНЬ





Забег начинается.

На пресс-митинг мы, разумеется, опоздали. Андрей еще с вечера был настроен самым серьезным образом, томимый желанием всенепременно посетить это сугубо профессиональное мероприятие. И за ценой мы не постояли. Ровно в шестьчасовнольнольминут утра (за два часа до) наш будильник, по доброй американской традиции совмещенный с радиоприемником, принялся изрыгать чудовищные звукосочетания и нестройно надрываться явно нездоровыми рэп-голосами. Собственная оригинальность вышла боком — радиостанцию выбирал лично — так, чтобы звук был, что называется, посамобытней. Страх и ненависть в Лос-Анджелесе, короче. Душ, разминка и успевший осточертеть ежеутренне однообразный завтрак. Между прочим, мой напарник гордо хвастался своей высочайшей толерантностью к яичнице. Ха!

Если в Москве утренние пробки начинаются часов с десяти, то их американские коллеги отличаются жаворонковой легкостью подъема и стратегическим глобализмом непроходимости. Уже знойно. Некоторое время нас развлекает огромный автотрейлер на лязгающих плечах которого восседает... самый настоящий бронетранспортер. Крупнокалиберный пулемет, ПТУРСы, камуфляж. Все дела. "Подтягивают силы к выставочному центру? — натужно зубоскалим мы. — Ничего, ничего, к танкам в центре города мы привычны с девяносто первого".

Хрестоматийное опоздание на пятнадцать минут (трафик!), и вновь встреча с "распоясавшейся американской военщиной": с нострадамусовым удовлетворением рассматриваем "Хаммер" с катюшами на закорках, БМП песочного цвета и десяток размалеванных парней в военной форме. Оказывается, презентуют официальную (!) игру американской, местами краснознаменной армии (о ней, игре, разумеется, ниже). Боже правый. Легкая рысца по плану выставочных залов выводит на умирающую от скуки и недосыпа афрогражданку из рядов обслуживающего персонала: "Ваши пресс-бейсболки, пресс-релизы, ваша пресс-дверь". Наше пресс-всё.

Внутри воздушно, прохладно — и пусто. На огромном экране — анимированное изображение Дугласа Ловенстайна (Douglas Lowenstein), президента IDSA, фирмы-организатора выставки имени трех "Е" — Electronic Entertainment Expo. Периодически сей бодрый мужчина соскакивает с кафедры в зал, а сладко дремлющий оператор по очевидным причинам не отслеживает подобные трансакции. Удаленным зрителям приходится довольствоваться аудиоканалом и натюрмортом в стиле авангардистов начала прошлого века. Значит, мероприятие имеет место быть в одном из соседних залов? Наш стремительный бег к логову пресс-брифингующих останавливают обрывки президентской речи: "Мы должны бороться со стереотипами... Большинство должно понять нужды... Наше дело является искусством в не меньшей степени, чем кино или музыка... Лишь объединившись... Не теряем надежды..."

Не говоря ни слова, мы покидаем помещение в полной уверенности, что в соседнем с Е3 павильоне проходит как минимум съезд сексуальных меньшинств. Или церемония "Оскар" для порнозвезд. Мамочки! Помогите!

Александр ВЕРШИНИН.

C&C Computer Publishing Limited

Номер 7 (84), июль 2002 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием “Магазин игрушек/ Games Magazine”

115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938
2nd Roschinsky Proezd 8, 115419 Moscow, Russian Federation
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263
Fax: (+7 095) 956-1938
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)
Заместитель главного редактора
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)
Арт-директор
Денис Гусаков (dgusakov@computerra.ru)
Ответственный секретарь
Николай Давыдов (ndavydov@game-exe.ru)

Обозреватели
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Господин ПэЖэ (pg@game-exe.ru)
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Андрей Ом (ohm@game-exe.ru)
Михаил Судаков (michelle@game-exe.ru)

Корреспонденты
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Александр Металлургический (ironman@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Антон Уткин (frown@game-exe.ru)
Николай Радовский (nradov@game-exe.ru)

Редактор сайта
Кирилл Иванский (hwat@game-exe.ru)

Служба связи с общественностью
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

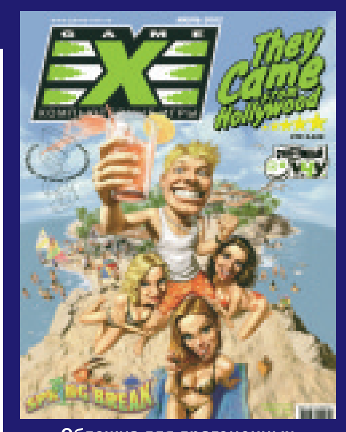
Переводы
Антон Исупов (antoni@game-exe.ru)
Мария Горбатова (alita@game-exe.ru)

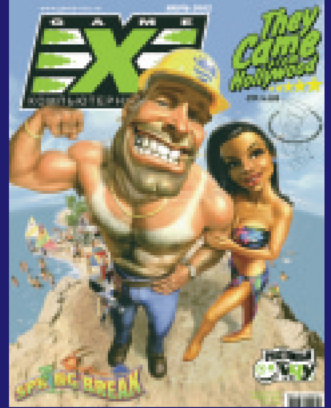
CD
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

Рекламная служба
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Алексей Кадыров (alec@game-exe.ru)
Служба распространения и подписки
ЗАО “Компьютерная пресса”
Тел.: (095) 232-2165 (kpressa@computerra.ru)
Подписка в США•Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc.
Тел.: (301) 990-4010
Техническая поддержка
Вадим Губин (vga@computerra.ru)
Печать
IS-Print Oy, Finland
Тираж 44000 экз.
Цена свободная

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати
Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель
Дмитрий Мендрелюк


Обложка для драгоценных читателей, так и не удосужившихся подписаться на любимый журнал

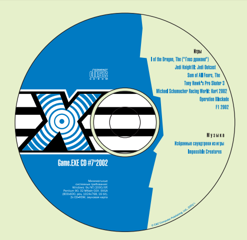

Обложка для наших любимых подписчиков






Приз предоставлен фирмой “Игалакс”
www.igalax.ru

СОДЕРЖАНИЕ .EXE CD #7’02



Игры
I of the Dragon, The ("Глаз Дракона")
Jedi Knight II: Jedi Outcast
Sum of All Fears, The
Tony Hawk's Pro Skater 3
Michael Schumacher Racing World: Kart 2002
Operation Blockade
F1 2002

Shareware
Набор flash-игр
Biliardo 2 v2.2
Laser Balls v1.0
Death Illustrated 0.4b
Triangle Trifle
RivalBall v1.3
Alonix v1.11
Platypus v1.0

Ретро
Postal (1997 г.)

Утилиты от ПэЖэ...
PowerPro 3.3
EyeDropper 3.01
Switch It! v2.1
Ad-aware 5.82
Proxomitron 4.2
XnView v1.31
Exact Audio Copy v0.9 beta 3
NumLock Calculator v3.21

...и просто Утилиты
ReGet Deluxe 3.0.121
Rules Notepad v1.0 beta
WinRAR v3.00 Final
Nullsoft WinAmp 2.80b
VirtuaWin 2.5
Monitor Tester 1.0.5.2
RealOne Player
FlashGet 1.3

Патчи
Serious Sam: The Second Encounter Patch 1.07

Музыка
Избранные треки из игры Impossible Creatures
Избранные музыкальные композиции из игр Джеспера Кида (бонус-трек)

СПИСОК ИГР, УПОМИНАЕМЫХ В НОМЕРЕ

АЛЕКСАНДР "СКАР" ВЕРШИНИН **АНДРЕЙ ОМ**

ПРИ ДЕЯТЕЛЬНОМ УЧАСТИИ

ОЛЕГА "ОЛЕГА МИХАЙЛОВИЧА" ХАЖИНСКОГО (И ЕГО УМЕЛОГО МНОГОСОТДОЛЛАРОВОГО ФОТОАППАРАТА), МАШИ АРИМАНОВОЙ, АШОТА АХВЕРДЯНА, ФРАГА СИБИРСКОГО, МИХАИЛА СУДАКОВА, АЛЕКСАНДРА МЕТАЛЛУРГИЧЕСКОГО, КИРИЛЛА "ХВАТА" ИВАНСКОГО И ГОСПОДИНА НАШЕГО ПЭЖЭ (СПЕЦИАЛЬНЫЙ ГОСТЬ!)

ПРЕДСТАВЛЯЮТ

НОВЕЙШИЙ ЛИТЕРАТУРНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ВЫСТАВКЕ E3'2002 (ЛОС-АНДЖЕЛЕС, США, 22–24 МАЯ)

МАРШРУТЫ ТРЕХ "Е", или



1 ДЕНЬ





Забег начинается.

На пресс-митинг мы, разумеется, опоздали. Андрей еще с вечера был настроен самым серьезным образом, томимый желанием всенепременно посетить это сугубо профессиональное мероприятие. И за ценой мы не постояли. Ровно в шестьчасовнольнольминут утра (за два часа до) наш будильник, по доброй американской традиции совмещенный с радиоприемником, принялся изрыгать чудовищные звукосочетания и нестройно надрываться явно нездоровыми рэп-голосами. Собственная оригинальность вышла боком — радиостанцию выбирал лично — так, чтобы звук был, что называется, посамобытней. Страх и ненависть в Лос-Анджелесе, короче. Душ, разминка и успевший осточертеть ежеутренне однообразный завтрак. Между прочим, мой напарник гордо хвастался своей высочайшей толерантностью к яичнице. Ха!

Если в Москве утренние пробки начинаются часов с десяти, то их американские коллеги отличаются жаворонковой легкостью подъема и стратегическим глобализмом непроходимости. Уже знойно. Некоторое время нас развлекает огромный автотрейлер на лязгающих плечах которого восседает... самый настоящий бронетранспортер. Крупнокалиберный пулемет, ПТУРСы, камуфляж. Все дела. "Подтягивают силы к выставочному центру? — натужно зубоскалим мы. — Ничего, ничего, к танкам в центре города мы привычны с девяносто первого".

Хрестоматийное опоздание на пятнадцать минут (трафик!), и вновь встреча с "распоясавшейся американской военщиной": с нострадамусовым удовлетворением рассматриваем "Хаммер" с катюшами на закорках, БМП песочного цвета и десяток размалеванных парней в военной форме. Оказывается, презентуют официальную (!) игру американской, местами краснознаменной армии (о ней, игре, разумеется, ниже). Боже правый. Легкая рысца по плану выставочных залов выводит на умирающую от скуки и недосыпа афрогражданку из рядов обслуживающего персонала: "Ваши пресс-бейсболки, пресс-релизы, ваша пресс-дверь". Наше пресс-всё.

Внутри воздушно, прохладно — и пусто. На огромном экране — анимированное изображение Дугласа Ловенстайна (Douglas Lowenstein), президента IDSA, фирмы-организатора выставки имени трех "Е" — Electronic Entertainment Expo. Периодически сей бодрый мужчина соскакивает с кафедры в зал, а сладко дремлющий оператор по очевидным причинам не отслеживает подобные трансакции. Удаленным зрителям приходится довольствоваться аудиоканалом и натюрмортом в стиле авангардистов начала прошлого века. Значит, мероприятие имеет место быть в одном из соседних залов? Наш стремительный бег к логову пресс-брифингующих останавливают обрывки президентской речи: "Мы должны бороться со стереотипами... Большинство должно понять нужды... Наше дело является искусством в не меньшей степени, чем кино или музыка... Лишь объединившись... Не теряем надежды..."

Не говоря ни слова, мы покидаем помещение в полной уверенности, что в соседнем с E3 павильоне проходит как минимум съезд сексуальных меньшинств. Или церемония "Оскар" для порнозвезд. Мамочки! Помогите!

Александр ВЕРШИНИН.



OM #1: ALLEGRO BRIOSO AGITATO

ПРОГРАММА ЭКСКУРСИИ

*Лавка порноужасов издательства **Majesco** — Живописные окрестности экзотического роллеркостера для избранных под названием "Стенд **LucasArts**" — Легкий завтрак: иксксомосодержащая ряженка и беседа с шеф-поваром кафе "У **Altar**'я" о странностях любви к алиенам — Шаманская заимка **Take Two Interactive** — Промискуитет-пати для геронтофилов под французской (**Ubi Soft**) крышей — Ремонт аттракциона на шоссе 405 South: объезд у подножия DOOM III-куба, решетчатый забор в самом дальнем углу района **Activision**.*

ОБЪЕКТЫ ОСМОТРА

***Bloodrayne** как адский Диснейленд для взрослых: кожа, наручники, фривольные позы, дурновкусие; веселенький желтый домик престарелых археологов под элегическим названием **Indiana Jones & The Emperor's Tomb** (аббревиатура на билетах — IJ&TET, вход по предварительной записи в обязательном сопровождении войлочных тапочек, апельсины проносить запрещено); игра, похожая на X-COM (**UFO: Aftermath**); родители новорожденного **Max Payne-второго** добрые шаманы **Миллиринне** и **Ярвилехто**; кровосмешение полигонов и спрайтов в **Dragon's Lair 3D: Return to the Lair**; непотребная забегаловка **Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory** (самые гнусные буррито по эту сторону Большого барьерного рифа!).*

Attack of the Killer B's

Чу! Слышите странные ритмичные звуки откуда-то снизу? Это не лесная птичка иволга залетела покурлыкать в тихий уголок Majesco. Это не пушной зверек песец пришел в гости к игровой индустрии. Это изумленно икает на стенде Vivendi/Universal, не в силах постичь природу внезапно поразившего его недуга, главный гроссмейстер кинотрэша Джон Карпентер (John Carpenter, www.theofficialjohncarpenter.com), приехавший промотировать The Thing. Маэстро, похожий на (отрицательного) героя величайшего фильма всех времен "Нападение на полицейский участок 13", не подозревает, что этажом выше вовсю урагают новые некоронованные короли китча, доведенного до абсурда и возвысившегося тем самым до вершин концептуального искусства, — сотрудники фирмы Terminal Reality, авторы Nocturne, чудом ушедшие огородами от попирающей остатки разоренной Gathering of Developers монстрокомпании Take Two. Мэтр понимает, что ему пора на пенсию — смотреть Cartoon Network и пить обезжиренное молоко.

На экранах — **Bloodrayne**: вамп-девица режет фашистам глотки в режиме замедленного времени. Каждый, кто сможет насчитать в предыдущем предложении более трех точек соприкосновения с другими, скажем так, интеллектуальными собственностями, пусть представит теперь, что при всем этом главная героиня похожа на сбежавший из витрины садомазохистского секс-шопа манекен (иными словами, одета в латекс и ходит на шпильках). Каким образом леди пополняет запасы человеческой крови, вам лучше не знать: российское законодательство о печати настоятельно предлагает умалчивать о таких вещах, как средней тяжести порно в нацистской униформе.

Обратимся за разъяснениями к куратору трэшхоррор-экспозиции мистеру Дрю "Я придумал Стрейнджера" Хэворту (Drew Haworth), креативному директору Terminal Reality: "Что случилось с играми от Terminal Reality? На КОГО вы променяли Стрейнджера?!" Психодизайнер...

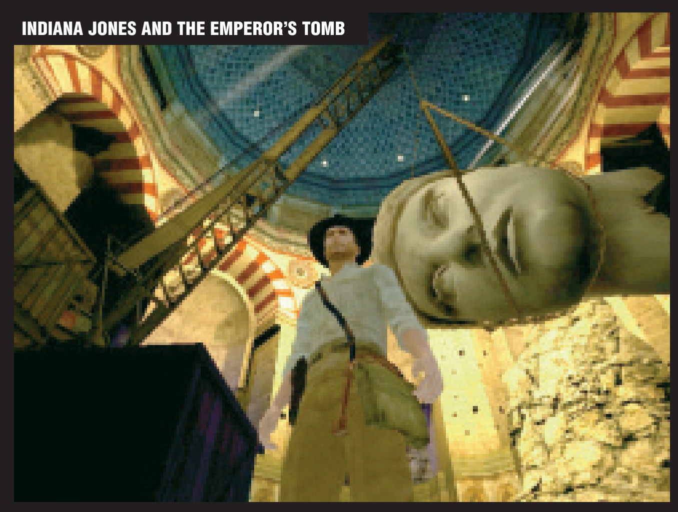
BLOODRAYNE

Сайт игры: **www.bloodrayne.com** • Жанр: **Трэш** • Дата выхода: **Хеллоуин 2002 г.** • Разработчик: **Terminal Reality** • Сайт разработчика: **www.terminalreality.com** • Издатель: **Majesco** • Сайт издателя: **www.majesco.com**


BLOODRAYNE


BLOODRAYNE


INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB


INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB


UFO: AFTERMATH


UFO: AFTERMATH


Отец-основатель Terminal Reality Марк Рэндел (Mark Randel, слева) и главный психодизайнер Дрю Хэворт.

да, несколько тушуется, но тут же, впрочем, находится: дескать, все права на широкополую шляпу, кольты с лазерными целеуказателями и шедевральную фразу "I don't like anyone. I hate monsters" отошли к Take Two. "Стрейнджер был собран нами из фильмов–нуар ревущих тридцатых, классических гангстерских картин на заре жизни Warner Brothers. Bloodrayne — это совсем другая история, здесь мы вдохновлялись современными action movies и классическими гонконгскими боевиками". Не слишком ли многие увлекаются сегодня приключениями Железной Обезьяны и чартерными воздушными рейсами Джета Ли над головами противников?..

Между тем фашисты, как выясняется, были лишь началом, "разминкой", и, пока мы разбирали с Дрю историю вопроса, упырь–девица перешла к избиению гигантского болотного паука, мастерским образом создающего у зрителей иллюзию, что он сделан не из высококачественных полигонов, а вовсе даже из папье–маше.

Что вы хотите, волшебная сила искусства. Такого теперь, в век спецэффектов, не делают: выпустить на киноэкран зомби любой степени достоверности сегодня может даже самый затрапезный сисадмин из ILM. Раньше для этого нужно было быть кинематографическим гением... И не нужно ругать Terminal Reality за предательство светлых идеалов и забвение убийственной хэмфрибогартовской иронии в угоду кровавой клоунаде: эти люди из породы настоящих синефилов, притом редкостной, почти не встречающейся сегодня уникальной разновидности — синефилов с восхитительно дурным вкусом.

"Видите, — продолжает родной отец Стрейнджера, — в нашей игре все максимально достоверно замаскировано под реальность. Ни единой аптечки — здоровье придется поправлять исключительно с помощью органики (сиречь подножного корма). Когда в автомате Bloodrayne заканчиваются патроны, диводева просто выбрасывает железку в кусты". Какие патроны, вы что? Как знает даже самый юный любитель творчества многочисленных итальянских мастеров кинопомоев и Джорджа Ромеро, нечисть совершенно спокойно относится к пулям любого калибра, зато охотно гибнет под ударами совковых лопат, финских ножей, бензопил "Дружба" и иного подручного шанцевого инструмента. Понимают это и в Terminal Reality: к запястьям нашей BDSM–специалистки эпоксидной смолой приклеены два лезвия, каковыми она стремительно разделывает всех набегающих (и набегающих, и набегающих, и набега...) пауков на полуфабрикаты. Со временем Bloodrayne обучится новым трюкам и сможет, по словам Дрю, вертеть перед собой лезвиями со скоростью переевшего стероидов Карлсона.

При всем этом макабре Bloodrayne (вот барышня бросает нечто вроде гарпуна, притягивает к себе сопротивляющегося человекообразного уродца и прикладывается к его горлу) выглядит подозрительно чисто (ни одного лишнего полигона на полу, некоторые поверхности бесстыдно щеголяют без текстур — мы в их годы такими не) и, что ли, по–детски. Модифицированный после "Ноктюрна" Infernal Engine явно пора сдавать пионерам–макулатурщикам в обмен на талончик на "Трех мушкетеров" от издательства "Правда". Движку откровенно тяжело. Включающиеся по нашему желанию тепловизор и прибор ночного видения ситуации не спасают... Симпатично, но уж очень напоминает приключения межгалактического чемпиона по разделке морских пехотинцев.

Вы задыхаетесь? Вы хотите на воздух? Не выйдет. Примите из рук специалистов Terminal Reality исследовательскую пилюлю интенсивно–желтого цвета, так как после скальпирования определенного количества глоток у девушки наполняется счетчик Blood Rage. Нажмите правую мышиную кнопку — и поймите, почему рецензия на игру Bloodrayne в нашем журнале неминуемо будет называться "Недорогая Кларисса". И никак иначе.

Белый билет (дедушка строчит)

Подходите к дедушке приставным шагом: он давно уже дышит на ладан, передвигается пока только при помощи Xbox и ошибочно идентифицирует себя с собственной разбитной внучкой Лариской, хамкой, оторвой и никакогоуважениякветеранамбл. Рассеянно шуршите историей болезни: фашисты с неясными целями разорили гробницу императора, собираются делать что–то такое с участием юбер–солдат... Ретроградная амнезия, не иначе. Тут помню — а вот тут нисколечко. Фельдшерам из Collective, работающим **Indiana Jones and the Emperor's Tomb**, необходимо на гайпирсовский манер вытатуировать у себя на самых заметных местах готическим шрифтом четыре коротких слова, первое из которых будет "Return", а последнее — "Wolfenstein".

Пока вы говорили в рацию "Моторола": "Да, Скар, да, ровно в полдень у стенда One Es", дедушка успевает ударить какого–то джентльмена в пузо черенком от лопаты. Джентльмен падает, дедушка наносит ему, лежащему, несколько страшных ударов ногами. Джентльмен беспомощно пытается закрыться руками, потом слабеет, перестает двигаться под градом зверских пинков. Все–таки добро — оно посильнее зла будет! Лечащий врач поясняет: в игре будет много melee — кулаками, ногами, любимым кнутом. Пожилой археолог тем временем проявляет подлинно рыцарские черты, достойные привокзального отброса общества, не поделившего с себе подобными вкусную обертку от бигмака: хватает очередного несчастного за плечи, побивая коленом в наиболее чувствительные анатомические части, добавляет по сусалам и мечет с утеса в вовремя набежавшую волну.

Вы морщитесь и тихо спрашиваете медбратьев, за что они превратили обаятельного и хитроумного Индиану Дж. из LucasArts'овских рисованных квестов в это брызжущее слюной чудовище, мясника и дегенерата. Зачем сделали так, что вам хочется не ассоциировать себя с

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Жанр: **Beat'em'up** • Дата выхода: **Осень 2002 г.** • Разработчик: **The Collective** • Сайт разработчика: **www.thecollective.com** • Издатель: **LucasArts** • Сайт издателя: **www.lucasarts.com**


DRAGON'S LAIR 3D: RETURN TO THE LAIR


DRAGON'S LAIR 3D: RETURN TO THE LAIR


DEUS EX 2: INVISIBLE WAR


DEUS EX 2: INVISIBLE WAR


Y-PROJECT



Y-PROJECT

легендарной харрисонфордовской coolness, а нахлестать собаку по щекам и вызвать на дуэль на ломах? Коновалы пожимают плечами — это не они, это беспощадное время. На консолях то же самое делается путем замены спрайтов на главном герое и его противниках. Моргнули один раз — Супертомкруз бьет ногами в живот полицейских в играх по Minority Report на всех платформах, кроме ПК. Моргнули другой — Суперснайпс бьет ногами в живот вампиров в играх по Blade на всех платформах, кроме ПК. Моргнули третий — Суперлегалайз бьет ногами в живот орков в играх по Lord of the Rings на всех платформах, кроме ПК. Моргнули четвертый — здравствуйте, дедушка, н.г. И на ПК тоже. Не далее как осенью.

Тем временем мерзкий старик прыгает посредством кнута на крышу некоей вагонетки, хватает станковый пулемет и переключается в вид от собственного неприглядного лица — это чтобы удобнее было сбивать враждебные аэропланы. Сие есть мини–игра, каковых в IJ&TET будет много. Дедушка строчит. Самолеты в огромных количествах умирают, но не сдаюцца. Люфтваффе в панике свернула все операции в Европе, прекратила паласные бомбардировки Лондон–града и спешно стягивает все–все–все силы к вагонетке с престарелым томбрейдером, терзаемым ветховозрастными манькамии–величками. Если бы не милосердное окончание часов приема, досрочная победа во Второй мировой была бы у сраженного деградацией археоптерикса в кармане.

Скоро на экранах, чертдери.



UFO: AFTERMATH

Сайт игры: **www.ufo–aftermath.com** • Жанр: **Стратегия** • Дата выхода: **Конец 2002 г.** • Разработчик: **Altar** • Сайт разработчика: **www.altarinteractive.com** • Издатель: **Virgin** • Сайт издателя: **www.virgin.co.uk**

Право на игру

“Клима, Клима, Кли–ма!” Гвалт на стенде Titus/Virgin/Interplay, слухи о смерти которой слегка все же преувеличены, стоял такой, что я не слышал собственных слов. Ужасное ощущение — нечто вроде временной контузии или, того хуже, перманентной глухоты. “Ай эм лукинг фор мистер Мартин Клима фром “Алтар Интерэктив”!” — в сотый раз повторил я, всем своим видом давая понять, что не хочу никого обидеть.

Человека действительно так зовут, он чех, уроженец Брно, директор, легко догадаться, компании Altar Interactive, дочернего подразделения Altar Publishing, разработчик никому не известного пазла “Рыбные окорочка”, автор потерянной во времени RTS Original Wars (ww.original-war.com). А еще он отвечает за продолжение самой главной игры двадцатого века — X–COM.

Впрочем, здесь, на стенде Virgin, никто не употребляет слово “X–COM”. Права на это название принадлежат недружественной компании Infogrames. Правильно будет говорить: “**UFO: Aftermath**, игра, похожая на X–COM”. Mythos отстранили от дел в феврале 2001 года. Духовный потомок серии X–COM тогда назывался Dreamland Chronicles: Freedom Ridge. Набор ни о чем не говорящих слов. Когда проект закрыли, слова разбежались в разные стороны и вскоре были забыты. Все запомнили только одно: нового X–COM не будет. Всю весну не прекращались акции проявления гражданской скорби.

Дождливой июльской ночью около дома номер 16 по улице Режкова, что в чешском городе Брно, остановился черный “Брабус”. Ливень той ночью был так силен, что, казалось, вот–вот смоет и улицу, и деревья, и дом номер 16. Посреди непогоды джип выглядел нетленным космическим артефактом из “Одиссеи” Кларка. Однако внутри него были не звезды. Внутри дорогой машины сидели два человека в черных костюмах и белых рубашках Paul Smith. К правой руке пассажира был пристегнут черный кейс. В кейсе лежал желтого картона конверт с надписью “Milestone 14”. В конверте покоились четыре CD–R фирмы Sony в коробках без обложек. И еще компьютерная распечатка на 340 страниц — дизайн–документ Dreamland Chronicles: Freedom Ridge. Спустя несколько минут в дверь дома номер 16 постучали...

“Еще ряженки?” Я вежливо отказался. Черт дернул сказать, что однажды мне привезли из Праги горшочек из–под ряженки, после чего я мечтал ее попробовать (так аппетитно пах воздух внутри глиняного сосуда). Мартин Клима горестно вздохнул и вылил остатки густой кисломолочной жижи себе в стакан. На Мартина было жалко смотреть — за прошедший год он похудел на 10 килограммов. До релиза UFO: Aftermath осталось семь месяцев, а на E3 показывать толком нечего.

“Представляешь, мы начинаем смотреть эти диски — а там ни–че–го. Немного кода, немного арта, немного текстур. Запускаем — стратегическая часть игры практически завершена. А где тактическая часть? Нету. Ничего общего с тем, что Mythos показывал на выставке, совершенно ничего. У меня волосы дыбом — на что подписались? На другом диске — девелоперские инструменты для NetImmerse, Havoc и Miles, самых продвинутых игровых движков, которые использовал Dreamland. Все лицензии просрочены, ничего не работает. Звоню в издательство, а они: “Лицензии не могут быть продлены”. Тьфу”.

Мне остается только сочувственно кивать головой. Коварные вопросы, которые мы всей редакцией придумывали еще в Москве, в сложившейся ситуации оказываются совершенно ни к месту. Четыре CD и несколько сотен страниц бумаги — это все, что осталось от X–COM. Грустно. Altar принял решение начать работу с нуля. На лицензирование дорогих движков нет денег — используется собственный. Без каких–либо изысков, но вполне в духе времени: T&L, мультитекстурирование, бамп–мэппинг, динамическое освещение — как у всех. Минимальные требования — первый GeForce.

Ходят слухи, что один из совладельцев обанкротившейся Mythos, Джулиан Голлоп, консультирует разработчиков из Altar. Мартин эти слухи опровергает: “Голлоп действительно следит за производством, но общается исключительно с продюсером игры со стороны Virgin. С нами он НЕ работает”. Игру, кстати, переименовали сначала в UFO: Freedom Ridge, а затем в UFO: Aftermath.

Дизайн–документы пошли в дело после серьезной переработки. Не будет сектоидов и мутонов — будут генетически мутировавшие люди и животные. Впрочем, Клима не отрицает, что среди некоторых мутантов мы узнаем старых знакомых.

Изменился сюжет. Несколько неопознанных летающих объектов вышли на орбиту Земли и сбросили в атмосферу семена неизвестных растений. Чужеземная флора в неделю разрослась так, что на поверхности планеты забыли, как выглядит солнце. Ядовитые испарения привели к


Матиас Миллиринне (слева) и Петри Ярвилехто. Шаманы, каких мало.

гибели миллиардов. Фактически жизнь на Земле оказалась уничтожена. Выжили единицы, может быть — десятки. Спустя несколько лет они выходят на поверхность из своих убежищ — и не узнают свой дом. Задача игрока — связать разбросанные по планете островки человеческой жизни, научиться защищать себя, понять, как устроен враг, бороться с ним и, может быть, спасти Землю. В общем, вполне симпатичный сюжет — эдакая постапокалиптическая сказка с потенциально счастливым концом. Смущает, что выживших обещается всего около дюжины, а на миссию можно будет брать не более семи человек. Не маловато ли для спасения целой планеты?

Деление на стратегическую и тактическую области, введенное еще в первом UFO, непременно останется и здесь. Вернутся старые добрые знакомые: трехмерный вращающийся глобус, базы, перехватчики, сбитые НЛО. Воевать придется не только с летающими объектами — поверхность планеты постепенно сковывает скользкая биомасса, и когда последний оплот человечества окажется под толстым слоем булькающей каши, игра закончится.

Силы инопланетян будут, вне сомнения, превосходить человеческие. Пистолеты и гранатометы против лазеров и психотропных излучателей — не совсем честно, зато жутко интересно. Дерево наук будет состоять из почти шестидесяти различных изобретений, причем скорость продвижения будет зависеть от удачи во время проведения наземных операций. Нам снова придется захватывать инопланетян живыми, разбирать сбитые НЛО на детали, развивать научные лаборатории и тренировать партизан в подземных учебных центрах. "Игра, похожая на X-COM" удивительно напоминает X-COM, что бы ни говорил Клима о "самостоятельном подходе".

Тактическая часть UFO: Aftermath будет состоять из случайно генерируемых миссий, в которых смогут участвовать до семи бойцов. Генератор миссий примет во внимание обстоятельства гибели очередного НЛО. Если "тарелка" была сбита над городом, мы будем воевать в окружении ржавых машин и полуразрушенных кирпичных стен. Более того, на территории бывшего Китая будут валяться ржавые корейские машины, а остатки кирпичных стен в Европе, возможно, выдадут их европейское происхождение. Будут и дикие джунгли, и невероятно опасные пустыни, в которых нельзя найти укрытие.

Бои? Разработчики избрали новомодный способ сначала раздавать команды, а затем в прямом эфире наблюдать за происходящим. Этот подход впервые был продемонстрирован в обласканной нами Combat Mission, затем использован теми же братьями Голлопами в "почтовом" Laser Squad: Nemesis. Перспективная идея, к сожалению, еще не прошла проверку в промышленных условиях — так что возможны сбои.

Поддерживает ли доморощенный движок разрушение объектов? Скорее всего. Но с большими ограничениями. Демонстрационный ролик и многочисленные картинки обнаруживают весьма сырую и не слишком привлекательную действительность. Кажется, что ниваловский Silent Storm сейчас находится в куда более крепкой форме и превосходит UFO технологически. Возможно, той июньской ночью "Брабус" остановился не у тех дверей? Время покажет. Сейчас ясно только одно: игра вряд ли выйдет на нынешнее Рождество. И еще: мы очень хотим, чтобы она все-таки появилась на свет в таком виде, какой ее видит сегодня пан Клима.

Путь знания индейцев Яки

На Западном побережье бытуют причудливые традиции и суеверия: так, некоторые верят в то, что Тупак Шакур (2Pac Shakur) не умер, а вот так элегантно скрывается от налоговых инспекторов. Другие заблуждаются в том смысле, что желудевый американский "кофе" в принципе пригоден к употреблению.

Вот уже с год по окраинным поселениям туземцев бродит красивая легенда о том, что Max Payne вовсе не поднялся (медленно) в облаке свинца на небеса, а пьет все это время виски безо льда в избранных ресторанах Санта-Моники, катается по побережью в красном "Лексусе" под звуки радио Power 106 FM, шлет с оказией контрабандное спиртное своим родителям в Суомскую волость и проматывает заработанные миллионы.

И готовится к возвращению.

Опровергнуть эти дурацкие слухи мы попросили добрых шаманов племени Яки — Матиаса Миллиринне (Matias Millirynne) и Петри Ярвилехто (Petri Jarvilehto). "Да, — дружно, почти в голос, ответили добрые шаманы Миллиринне и Ярвилехто, — да, сегодня и впрямь официальный день рождения **Max**'ика нашего **Payne 2**. Делаем сами — ни в чьи грязные конечности не отдадим! На полках ожидайте в 2003 г. — на этот раз нам нет нужды колупаться долгих четыре года, движок взят из первой игры". Можно ли посмотреть на фотокарточку младенца? "Ни в коем случае и — больше ни слова! — нежно ответствуют шаманы. — Запрещено. Нельзя. Помните пока лишь одно: Max Payne возвращается. Clear as russian vodka".

С характерным грохотом шаманы исчезают из заимки, не забыв прихватить расшитое золотым бисером жертвоприношение за лучшую .EXE-игру 2001 г. (кажется, отныне они приговорены возвращаться сюда каждый год, чтобы). В воздухе парит ни с чем не сравнимый запах только что вскрытой банковской упаковки новеньких стодолларовых купюр — это Take Two только что приобрела у Remedy все права на торговую марку Max Payne, движок MaxFX, технологию BulletTimeT и кажду цитату из каждого фильма, когда-либо виденного сотрудниками Remedy. Старейшины рассказывают, что цена вопроса составила $10 млн. наличными (!), 969932 дополнительно эмиссированные Take Two собственные акции и контракт на неназванное число дальнейших игроразработок. Ср.: предприимчивые бледнолицые колонисты некогда приобрели у индейцев остров Манхэттен за бутылку виски и горсть стеклянных бус общей стоимостью 24 долл. США.

MAX PAYNE 2

Жанр: **Max Payne** • Дата выхода: **2003 г.** • Разработчик: **Remedy** • Сайт разработчика: **www.remedy.fi** • Издатели: **3D Realms, Take Two Interactive** • Сайты издателей: **www.3drealms.com, www.take2games.com**

DRAGON'S LAIR 3D: RETURN TO THE LAIR

Жанр: **Платформер** • Дата выхода: **Осень 2002 г.** • Разработчик: **Dragonstone Software** • Сайт разработчика: **www.dragonstone.com** • Издатели: **Encore, Ubi Soft** • Сайты издателей: **www.encoresoftware.com, www.ubisoft.com**

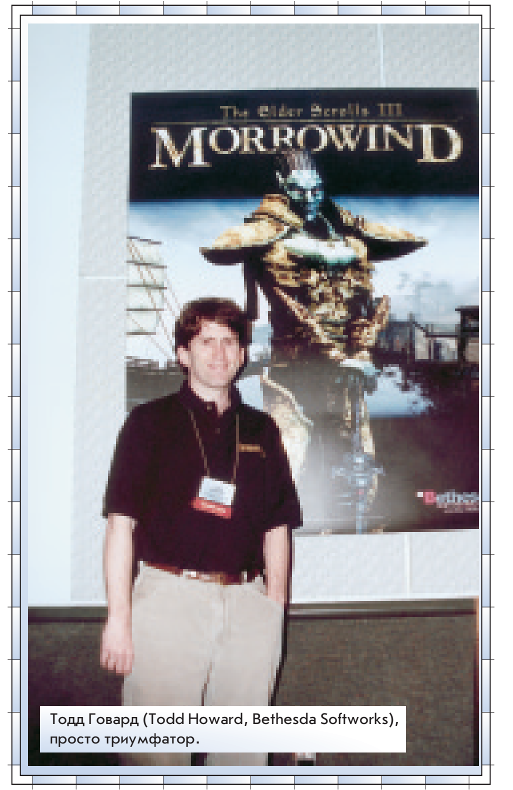
О физической близости российских голубей и американских памятников

…И самое, конечно же, серьезное упущение местной архитектуры — это полное отсутствие памятников или каких–либо других инсталляций, изображающих людей с кепками на головах, в руках, торчащими из карманов или еще откуда–нибудь. Редкий российский голубь, залетев на рюмку чая к пернатым друзьям–эмигрантам (смотрите, какие жирные — отъелись на Le Big Mac'ах), затем собьет в кровь все крылья в поисках привычного насеста (попутно исполняющего роль сами знаете чего), после чего, громко выдавая в окружающий смог трехэтажные сентенции, с горя проведет ковровое бомбометание над E3–ярмаркой. И попадет, совершенно случайно, аккурат на стенд Ubi Soft, где крутят **Dragon's Lair 3D: Return to the Lair**, что непременно вызовет у посетителей выставки повышенный интерес к проекту ("что вы говорите? прямо вот туда? русскоязычный голубь с красными звездами на крыльях? невероятно!") и послужит неплохой рекламой.

Игра меж тем, несмотря на отсутствие каких–либо цифирей в заголовке, есть не первый член фамилии, и далеко не второй. Подобно циркачу–эквилибристу, технологически она одной ногой стоит в светлом полигональном сегодня, а второй — в примитивном времени спрайтового позапозавчера. При этом, балансируя в столь промискуитетной и малоудобной позе, умудряется призывно улыбаться во все 33 зуба. Обрадованный голубиным вниманием (см. выше) пиар–человек разливается соловьем и увлеченно в 145–й раз обещает, что "игрок будет просто–таки очарован мультяшной красотищей". Плоскобумажномалеваным героем альбионских сказаний, прыгая–стреляя–из–арбалета–помахивая–мечом–и–руками, короче, форменным вихрем пронесется он сквозь две с полтиной сотни совершенно трехмерных локаций, топоча рисованными каблуками по мордам столь же рисованных монстрил, и даже позволит себе дать отведать (о как велик ты, РЯ!) хорошенького пинка зеленому драконьему бэксайду. Чего только не сделаешь ради спасения принцессы!

Напоследок справка: всех героев Dragon's Lair 3D анимировал Дон Блат (Don Bluth). Если не ошибаемся, его кисти и карандашу принадлежат мультполотна Secret of NIMH, Anastasia и An American Tail. Если ошибаемся — значит, не принадлежат.





Тодд Говард (Todd Howard, Bethesda Softworks), просто триумфатор.

Шоссе в не туда

Наименее приспособленные для существования места в Лос–Анджелесе — вовсе не гетто. В гетто кипит жизнь, кровь в жилах сменяется адреналином, а злоупотребляющие штангой и Wu–Tang Clan подростки провожают злыми взглядами ваш белоснежный кабриолет. Намного отвратительнее — серая безликая субурбия.

Добро пожаловать в мир без идей и жизни: в **Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory** полковник с польской фамилией будет... прижимать к ногтю очередной фашистский культ. Ах, какой сюрприз. Бесплатно прилагается шоп–тур в Хургаду — нечисть окопалась теперь в египетских пирамидах. Должно быть, мы увидим мумий?.. "Разработчики пока предпочитают не раскрывать всех карт". Пробуете запить Bud Light? Выплюньте. 10 однопользовательских аддономиссий стряпают на зловонной кухне поварята из Splash Damage — новички, до сей поры тихо кухарившие любительские карты для Q3.

Чуть вкуснее издали выглядит суп дня: новые многопользовательские опции, оружие и классы персонажей. Делом заняты чуть более приличные люди — Nerve Software (тоже, впрочем, дебютанты). Теперь можно будет расставить по земле мины, активировать их плоскогубцами и уползти в лес — дожидаться прохожих. Теперь можно будет также заметить мины, деактивировать их плоскогубцами и унести с собой. Очень весело. Среди нового оружия можно, вывернув шею, углядеть странную хреновину (в ряде пигмейских племен Центральной Африки такого рода устройства называются непереводимым словосочетанием, кхе–кхм, "папскый дивайз") в виде винтовки, к стволу которой позволительно прикрутить гранату (вероятно, для последующего метания во врагов). Анонсирована также возможность закапывать трупы в наземные полигоны.

Держитесь, одним словом, подальше от сомнительных общепитовских мероприятий субурбии, чистите зубы как минимум два раза в день и не забывайте о том, что в самолетах компании Delta рвотный пакетик полагается, использовав, аккуратно заклеить клейкой лентой и с улыбкой передать стюардессе.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

Жанр: **Аддон** • Дата выхода: **Не объявлена** • Разработчики: **Nerve Software, Splash Damage** • Сайты разработчиков: **www.nervesoftware.com, www.splashdamage.com** • Издатель: **Activision** • Сайт издателя: **www.activision.com**


SWAT: URBAN JUSTICE


SWAT: URBAN JUSTICE


COUNTER–STRIKE: CONDITION ZERO


COUNTER–STRIKE: CONDITION ZERO


HAEGEMONIA: LEGIONS OF IRON


HAEGEMONIA: LEGIONS OF IRON



СКАР #1: ALLEGRO ENERGICO CON AMORE

ПРОГРАММА ЭКСКУРСИИ

*Приватные переговоры (на утонченно литературном русском) с селебрити-информаторами в вечной тени гигантского стенда **Eidos**, знакомство с семейкой Смитов — Инфильтрация в глубины породившей Ларочку техногенной пучины и непечатные ужасы, о которых мы не должны заикаться даже под сенью огненного утюга — Заброшенная ветка метрополитена к станции **Westka Interactive**, населенная гигантскими насекомыми, что благодаря генетическим отклонениям способны в совершенстве имитировать девелоперов и мимикрировать под крашеных блондинок — Старушка **Sierra**, которая назвалась Vivendi Universal Games, учится делать ЭТО по-французски — Коммунальный пентхауз, снимаемый на двоих **Gearbox** и **Valve** у душевной Sierra (живут без регистрации, обстановка спартанская: котлеты денег в нераспечатанных картонных коробках занимают половину жилплощади, вторую половину оставили на будущее и боятся, что не хватит) — Пиво-брейк перед стендом **DreamCatcher**.*

ОБЪЕКТЫ ОСМОТРА

__Deus Ex 2: Invisible War__, в которой агент Алекс Ди категорически не соглашается со спецагентами Дентонами по вопросам мировой политики и показывает им пушку-в-глазу; одноглазый, однорукий и одноногий вор Гаррет из __Thief III__ (вновь на тропе приватизации); самый большой после Нью-Йорка термитник __The Y-Project__; __SWAT: Urban Justice__: братва стреляет друг в друга, в полицию, в родных и близких, в стены, в потолок, в молоко, кефир, творог и простоквашу. Мы сыты по горло; стадион __Counter-Strike: Condition Zero__ с индивидуальными кабинками и окрестные весьма, предупреждаем, криминализированные районы; __Haegemonia__ и NASA — чьи снимки Марса выглядят реалистичнее?

Ррреволюция?

Ннnну коннннешна. Ровно в девять утра, пощелкивая рогами и перьевыми ручками, журналистская братия вваливается в славный South Hall, убежище и оплот основных ПК-монстров, девелоперов и паблишеров. Диспозиция стендов неординарна. Прямо по курсу сверкает и искрится рекламой новых The Sims и SimCity любимый титаник Electronic Arts. Инстинкт в панике бросает налево, прямо в объятья Mortal Kombat 5, но начинать выставку с перворазрядного трэшака все равно что… все равно что… Так мы натыкаемся на благостный стенд Eidos и **Deus Ex 2: Invisible War** (DX2), украшенные знакомой фигурой Харви Смита (Harvey Smith).

Харви по-прежнему параноидально смахивает на классического английского пастора. Его лунообразное лицо расплывается в чеширской улыбке, не мешающей, впрочем, достойно поприветствовать старинных .EXE-знакомых: “Сыны Икзе, я вновь вижу вас. И это прекрасно. Сегодня я хотел бы поговорить с вами о невидимой войне, о нелюдях и Боге, который из махины”. Окропляет майками с логотипом (только XL!), холодной минералкой и лошадиными дозами информации.

Джей Си (JC Denton), капитана первой части Deus Ex, решено отправить в отставку. Зачем и дальше мучить несчастное животное? Ему, аугментированному, и так хватило приключений. Чтобы начать новую игру с ним же в гл. р., команде Уоррена Спектора (Warren Spector, главдизайнер, селебрити, бородатый джентльмен) пришлось бы организовать полномасштабную катастрофу с отъемом памяти, мышечной массы и нано-примочек. Для вас, сторонящихся игровой струи, примечание: речь идет о так называемых augmentations, специальных программах для обитаю-

DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

Сайт игры: **www.deusex2.com** • Жанр: **РПГ с элементами всемирного заговора** • Дата выхода: **Весна 2003 г.** • Разработчик: **Ion Storm Austin** • Сайт разработчика: **www.ionstorm.com** • Издатель: **Eidos Interactive** • Сайт издателя: **www.eidosinteractive.com**


Харви Смит по-прежнему смахивает на.

щих в крови героев Deus Ex микроскопических роботов, они же nano–bots. Указанные аугментации инсталлируются в специально заготовленные слоты на теле агента (глаза, ушки) и даруют хозяевам акробатические способности героев “Звездных войн”, стенопирсинговую проницательность мосье Пуаро и прочая и прочая. Харви поправляется: больше никакой зауми, пошлой литературщины и артхауза. Голливуд и Columbia Pictures, коей отданы на съедение DX–лицензии, рассчитывают на массовую аудиторию кинолюбов. Видели их последний героический cheese–кейк–муви Spiderman? JC Denton, увы, следующий на раздаче. Вычитанную в примечании информацию забудьте, оставьте лишь слово “biomod”, то есть биомодификатор, как наукообразное объяснение причудам протагонистов Deus Ex.

Картинка на экране сыра и лаконична. По–честному, показывать нечего — кроме помолодевшей физики и медицинских ботов. В отличие от амбициозных и неизвестных миру гениев российской игровой индустрии, у Спектора и Смита есть слава, деньги и время на эксцентрические эксперименты с так называемой “реальностью”. Так, абсолютно любой объект DX2 отзывается на воздействие грубой физической силы. Функция “толкнуть” включается, как только вы легкомысленно влетаете в произвольный предмет интерьера: потревоженный стол сдвигается, а расположенные на нем предметы домашнего обихода (чашки, свечки, шары для боулинга) приходят в состояние легкой ажитации. Толкните посильнее — и свеча упадет, а чашка сползет к краю и сверзится вниз. Положите на стол включенный фонарик и вновь воздействуйте на незадачливую мебель. Источник света, будучи заключенным в корпус цилиндрической формы, начинает характерно перекатываться, отбрасывая готические тени на стены, пол и потолок. Танцует всё! Бочки переворачиваются. Полки опрокидываются. Любой предмет можно поднять в руки и бросить — была бы достаточная мышечная сила и/или биомод.

И о тенях. Новая обсессия авторов Deus Ex намного усложняет неконфликтный вариант прохождения игры. Да, теперь вы способны передвинуть любой предмет в ярко освещаемую зону и СПРЯТАТЬСЯ В ЕГО ИСКУССТВЕННО СОЗДАННОЙ ТЕНИ. No shit. К следующему явно вытекающему вопросу Харви готов и отвечает незамедлительно. Нет. Они не разрешат компьютерным противникам обнаруживать агента по его загулявшей тени. Да, это возможно. См. Thief (тссс!) 3. Что касается монстров DX2, они удовольствуются умением обнаруживать новое пятно тени и пристально всматриваться в его черный зев: кто в теремочке живот?

Прыгаем и скачем. Назидательно пинаем контейнеры с чем–то горючим. Пламенеет. Анонсированный медицинский (модно левитирующий) робот, завидев корреспондентов .EXE, немедленно приземляется, трансформируется в диван–кушетку, выуживает огромную иголку и всаживает в гостей много кубиков живительного. Спасибо, брат!

Наш экскурсовод, мистер Смит, заводит речь о Deus Ex 1 и инкубационной камере Джей Си Дентона. Рядом с почивальней коего, если помните, были капсулы с бирками “Paul Denton” и “Alex D”. Поскольку братишка Пол жив–здоров и является второстепенным героем DX2 (как и JC), у нас нет иного выбора, кроме пресловутого Алекса. Который, кстати, вполне может оказаться женщиной: если вам того захочется. Invisible War действительно вводит женский персонаж в мир Deus Ex, и дьявольское обаяние оного способно нетрадиционно разрешить несколько побочных квестов игры.

Харви переходит к заключительному, наиболее животрепещущему вопросу: биомодам. Все самые популярные “примочки” предыдущего хита будут в силе. Плюс вы получите доступ к продуктам нелегального черного технорынка. Их модификации для суперагентов имеют не три, а две степени апгрейда и почти всегда обладают каким–нибудь ощутимым недостатком. Помним ли мы разговор о пушке–в–глазу из DX1? Честно? Нет. И тем не менее она появилась и давит на нервы изобретателям стреляющей сигары Джеймса Бонда. Точно, стреляет прямо сквозь сетчатку и зрачок (нервы и ткань очень быстро восстанавливаются нано–ботами). Наверное, очень больно, но и в равной степени неожиданно. Разговариваешь с человеком, а он ну стрелять глазами! Очарованные величием концепта, мы забыли поднять вопрос о размещении магазинов и способе избавления от гильз.

Среди прочих гэджетов присутствуют паучки, собирающие с трупов жизненную энергию, а также чисто дзенский трюк управления роботами, находящимися в соседнем помещении, прямо через стену. По задумке создателей, вам положено заставить железных истуканов перестрелять своих человекообразных коллег, затем подпалить окрестные камеры слежения, сбить замки с амбаров, порвать лазерные барьеры и лишь затем торжественно совершить сеппукку.

“А теперь, — кричит Харви Смит, — я познакомлю вас со своим братом Рэнди! Он в курсе дел, знает о вашей глубокой симпатии к DX и Thief. У него для вас сюрприз!”

Это походило на абсурдистский перформанс...

Великая мистерия В.

Брат Харви Рэнди (Randy Smith) меньше всего похож на своего брата Харви. Хотя оба Смиты. Но один явно пастор, а второй клубный тусовщик. Тоже английский. Как и его брат, пастор. То есть Харви. Смит. Хотя оба чистокровные американцы.

Вообще, подозрительная семейка. Рэнди улыбнулся–представился–поздоровался и заявил, что покажет нам (закройте глаза и ни за что не читайте дальше) **Thief III** (T3). Только мы о нем не сможем писать. Поскольку Eidos ни–ко–му не разрешает писать о T3. О причинах столь непотребного поведения паблишера он, Рэнди, расскажет потом, а сейчас отправится пожевать. А вы, “Икзи”, пока попейте виски с пиар–пипл.

Пьем. Долго пьем. Ведь эксклюзив. Только для нас.

Наконец, спрашиваем на reception:

— Randy Smith!

— Кто?

— Брэнди Смит (или Катти Сарк?).

— Рэнди? Он вот уже неделю не работает в Ion Storm.

Юмор говорящего ускользает от объятий европейского мозга — приходится обратиться к соседнему менеджеру. (Забегая вперед, признаемся, что загадочный ответ клерка так и ос–

THIEF III

Жанр: **Симулятор падшего человека** • Дата выхода: **2003 г.** • Разработчик: **Ion Storm Austin** • Сайт разработчика: **www.ionstorm.com** • Издатель: **Eidos Interactive** • Сайт издателя: **www.eidosinteractive.com**


Пастор Харви и прихожанин Уоррен (Спектор). Добрые самаритяне, подарившие нам столько часов паранойи!

тался неоткомментированным. На военно–полевом совете было решено: наверное, клоны.)

— Randy Smith?

— А зачем?

— Thief III.

— А... секунду.

Человек выносит бумажки, известные выпускникам юрфака как NDA, Non–Disclosure Agreement, документ о неразглашении информации. Просит подписать и лишь тогда пропускает внутрь закрытого стенда Eidos. Лихо черкаем имена со знанием, что любые страшилки Eidos не имеют юридической силы на территории России, где (и только в ее пределах!) и циркулирует Game.EXE.

Thief III показывают на Xbox. Что одновременно хорошо и плохо. Заглянешь с одной стороны — графика ужасная, хоть глотай реланиум. С другой точки зрения, о Xbox мы не пишем, а PC–версию нам никто не показывал, поэтому рассказать о ней мы, увы, не сможем. Простите.

Так вот, приставочная версия игры весьма интересна. Она даже заслужила неофициальный приз "Ноу–хау 2002" за нескаромный WOW–эффект. Маленькие революции индустрии мы натасканы вскрывать с первого выстрела, и случай с Thief III — классический. Речь идет об абсолютно новой концепции фидбэка, тесной и теплой взаимосвязи с игровым миром. Пожалуй, впервые мы почувствовали объем и перспективу технологии Force Feedback. И уж точно в первый раз играли в компьютерную игру С ЗАКРЫТЫМИ ГЛАЗАМИ.

Умники из команды T3 воплотили в жизнь, может быть, самую интересную инновацию за все время существования серии: интерактивный взлом замков. Приблизившись к запертой двери, герой игры, которого, кстати, зовут Гаррет, наклоняется поближе к причине нежелательной задержки. Крупный вид замка. Пара рук, сжимающих отмычки. Вы самолично копаетесь в проклятом механизме, черт подери! Суть проста, как все нетривиальное: манипулируя вибрирующим джойстиком геймпада, обнаружить позицию с максимальным уровнем тремора и зафиксировать ее. На экране одна из рук с отмычкой в точности повторяет ваши операции с джойстиком и, осуществив захват, дает "добро" на введение второго инструмента. Таким образом: а) смотреть на экран нет нужды; б) спортивный и шкурный интерес — выполнить работу как можно быстрее, пока вас не засекли. Представьте себе, как топают по лестнице сапоги медиевальных гардов, еще не знакомых с общечеловеческими этическими нормами и не верующих в заповедь "не убий". Руки с инструментарием дрожат, вилорогий замок капризничает. Вы делаете глубокий вдох, закрываете глаза и ломаете маленькому железному мерзавцу его механический хребет, проскальзываете внутрь, в безопасность. Соленый вкус саспенса на языке. Гордость победителя в подушечках пальцев. Феноменально.

Обо всем остальном мы уже так или иначе писали: Thief III успешно объединяет наработки предыдущих частей игры, новый движок и физику Deus Ex 2. За тенями, о которых так много говорил Харви Смит, в T3 придется тщательно следить. Вор по версии Ion Storm ведет борьбу не с секьюрити, а с нежелательными источниками света. Уровни будут меньше, компактнее. Ловушки — коварнее. Рэнди между делом обещал присоски для спайдерменских променадов по стенам и потолкам. Харви гарантировал чуткость сторожевых ушей.

Всем любителям полночных эскапад, страдающим от приступов клептомании, вуайеристам и робингудам предлагаем заблаговременно приобрести геймпад с обратной связью. На всякий случай. Вдруг что–нибудь интересное и на ПК выйдет? Мы, разумеется, об этом ничего не знаем. Ничегошеньки.

Мимикрия

…Ощущение такое, что вокруг не Иерусалим (либо Вавилон) игровой промышленности, а съезд поклонников "Звездных войн" (с раздачей слонов авторам самых имбецильных скетчей (с черным носком в роли Дарта Мола!), поощрением составителей графика беременности сенатора Амидалы и нетрезвым Георгием Лукасом в качестве почетного президента всего этого SW–эксгиби): игры на стендах, сделанные не по "Эпизоду II", можно пересчитать по пальцам. Скрываемся от вездесущего просветительского духа в палатке немецкой гадалки Westka Interactive. Нет — никого (ну, почти никого. Не считать же за серьезного собеседника ту грудастую блондинку под метр девяносто), лишь будущий супермегахит **Y–Project** на демонстрационном оборудовании. Жаль! Мы так (по просьбе соотечественников) надеялись застать самого Инго Хорна (Ingo Horn), лидера игрек–игры…

(Позже узнаем, что выставочная публика побросала свои точки, чтобы поучаствовать в хоккейном (на роликах) матче на крыше Центра. Бились до тех пор, пока мячик не улетел куда–то в сторону Gilbert Lindsay Plaza.) Пресс–релизы и прочие микродвигатели торговли, как ни странно, на месте: если журналист видит кучу пресс–релизов, а вокруг никого, то думает, конечно же, что его снимают скрытой камерой. И ничего не берет. К честности через паранойю! Проверено.

На экранах Y–Project, точно в каком–нибудь позорном B–movie (или же японских мультфильмах), мародерствуют гигантские насекомые. Если бы фильмы категории "Б" выстреливали на Unreal Warfare, они выглядели бы именно так, да. Неплох стеклянный купол, призванный защищать хозяйство мелких людишек. Титанические пруссаки и циклопические кузнечики проницают купол, хозяйство разрушают, а тонко орущих людишек аппетитно хрумкают.

Дизайн насекомой сволочи куда более убедителен, чем, скажем, в Mimic, трэш–эпохалке Дель Торо: видно, не зря .EXE распускал слухи о привлечении к разработке "профессиональных энтомологов". Кузнечики шевелят жвалами и надкрыльями, демонстрируя радужное многополигоние и наличие отражающих поверхностей, издают мерзкие трескучие звуки. Каждое насекомое

THE Y–PROJECT

Сайт игры: **www.y–pro.net** • Жанр: **Action/adventure/RPG/strategy** • Дата выхода: **2 квартал 2003 г.** • Разработчик и издатель: **Westka Interactive** • Сайт: **www.westka.de**


PRAETORIANS
PRAETORIANS
BEACH LIFE
BEACH LIFE
BEACH LIFE
RESTAURANT
HANNIBAL

оснащено mutant powers, как в самых низкопробных комиксах. Кто–то карабкается по стенам, кто–то выстреливает смертельно ядовитые иглы в самые неудобные места. Господа, насекомые и без mutant powers способны творить СТОЛЬ неприятные, отдающие сексопатологией вещи!

Ратных дел мастера эффектно используют против чудовищных жуков однозарядные гранатометы с оптическими прицелами. Ученые предпочитают эстетично терзать инсектоидов чем–то вроде гигантской отвертки. Но в бессловесном состоянии нас оставил газ "Медуза", трансформирующий насекомых в натуральные булыжники. Множество крошечных источников света (в Jedi Knight II мы все испытали на себе, как здорово такие вещи создают футуристическую атмосферу)…

В итоге нам показали единственный полностью готовый участок — горнодобывающий комплекс, расположенный между двумя красными скалами под открытым небом. Облака изумительны: огромные горы тумана плывут над землей, а по ландшафту волочатся их аутентичные тени. Остальное (квесты, две враждующие стороны, многоуровневый город с летающими такси, RPG, action/adventure, FPS) — пока абстракция. При таких темпах игростроительства гиперамбициозная first–person action/adventure не выйдет до середины 2003 года. Но небо уже сейчас лучшее из того, что мы видели в КИ. И одно из лучших виденных нами вовне.

На выходе наталкиваемся на двух слоняющихся без дела разработчиков (если можно, без имен), издающихся за свой счет (что, несомненно, портит характер): своего стенда у них нет, на лицах — ни следа тревожности нормальных девелоперов, впервые вынесших свое добро в люди, в руках — ни признака лихорадочной дрожи вышедших охотиться на серийных публикаторов, но вид такой, точно они в Convention Center живут:

— Раздобыли схему стенда NovaLogic и нашли в нем слабое место. Точь–в–точь как у Звезды Смерти! Если вытащить этот болт — ба–бах! Весь стенд обрушится под собственным весом. Сделаем это в духе X–Men!..

Резвящиеся психи. Попробовали бы они завести такие речи в аэропорту.

А вот и кадровый выставочный секьюрити с рацией (получше нашей, что говорить). Да, звуковая дорожка к Y–Project — это нечто! Ждем небоскребов, ждем тридцать "незабываемых персонажей с ранящими в самое сердце историями". Бессознательно воспроизводим движение Wolverine, наносящее берсеркерский удар когтями из сверхсплава. Продолжаем разведку.

SWAT: URBAN JUSTICE

Сайт игры: **http://swat.sierra.com/swatuj** • Жанр: **Тактический симулятор лос–анджелесского туриста** • Дата выхода: **2002 г.** • Разработчик и издатель: **Sierra** • Сайт: **www.sierra.com**

BB Doesn't Call

"У нас получится. Надо только ехать вдоль трамвайных путей, и мы обязательно доберемся до того пляжа..." — Мой добрый коллега А.О. лежал на пассажирском сиденье и упрямо не терял присутствия духа. Казалось, он не заметил, что последний белый человек промелькнул более сорока минут назад и с тех пор жилые районы приобрели красивый оливковый оттенок и, по нарастающей, становились все чернее и чернее. Купленная давеча карта Л–А уже не помогала. Она кончилась.

— А это что, турма? (Указываю на чудовищных размеров замусоренную площадку, украшенную парой бараков и обнесенную трехметровым сеточным забором.)

— Это? Нет. Думаю, школа. Но суть примерна одинакова.

Когда в по–кладбищенски безмятежном переулке играющие в стритбол мускулистые афроамериканские детишки отказываются приостановить матч и уступить дорогу двум белым дядям в кабриолете, я решительно поднимаю крышу и поворачиваю "Мустанг" вспять. В голове, по первому каналу, транслируются избранные сцены поучительной киноленты "Тренировочный день", на втором висит огромный плакат с названием одной из уличных банд в **SWAT: Urban Justice** (UJ). "Compton 187". Столь неуютная улица носила именно это гордое имя собственное.

За полным списком пистолетов, автоматов и пулеметов, пожалуйста, обращайтесь к Фрагу С. Он с воодушевлением опишет открытые для тюнинга горизонты, расскажет о пяти типах наручников и посоветует, какие солнцезащитные очки лучше надеть при аресте, а какие при патрулировании. Наша задача проще: посмотреть.

С точки зрения казуального наблюдателя лучшей частью UJ должны оказаться видеоролики. Запечатленная в мультфильмах ежедневная жизнь лос–анджелесских пригородов представлена, как нам было суждено убедиться, поразительно точно. Вот так пацаны ходят. Смотрят так–то, сплевывают не иначе как. Еще они умеют здороваться, передавать друг другу оружие, размахивать стволом и борзою скирдой убегать от наступающих полицейских крейсеров.



Непосредственно процесс игры напоминает скорее массовое истребление зулусских племен англичанами, нежели политически и этнически чуткую полицейскую операцию. Да, мы понимаем, что к 2006 году преступность обязательно распояшется и бросит вызов стражам правопорядка, но ВАЛИТЬ пацанов, как спелые колосья комбайном в пору жатвы, — это нормально?! Примитивно прорисованные (в пику отличным заставкам) антисоциальные барашки прут на убой всей отарой, разлетаются на чудесную полигональную щепу и аутентичным орнаментом украшают окрестные полы.

Воистину, подобные шутер–удовольствия пора выделить в отдельный жанр под многоассоциативным названием "Die Hard". Интерьеры в лучших традициях недавно разоренной Nakatomi Plaza плюс инкарнированный в крохотное перекрестье прицела интерфейс, спецназовец со всей экипировкой, автомат и ослепляющие запалы. Видимо, все это, как и омнисложные витиеватые меню, будет присовокуплено к бездушному животному Urban Justice как раз к моменту релиза. Сущий кошмар. Вышедшая в тираж Sierra — доисторическое чудовище.


CHROME


CHROME


CHROME


ASHERON'S CALL 2


DAY OF THE MUTANTS


DAY OF THE MUTANTS

COUNTER–STRIKE: CONDITION ZERO

Сайт игры: **www.cs–conditionzero.com** • Жанр игры: **Тактический командный FPS** • Дата выхода: **Сентябрь–октябрь 2002 г.** • Разработчики: **Gearbox Software, Valve Software** • Сайты разработчиков: **www.gearboxsoftware.com, www.valvesoftware.com** • Издатель: **Sierra** • Сайт издателя: **www.sierra.com**



Градообразующий стадион

Даже рев спектаторов на трибунах не может заглушить чмокающий сочный звук входящих в тела пуль. В трех секторах стадиона заложены бомбы, в VIP–ложе паникуют охраняемые объекты, через десятки служебных выходов сматываются сотни банд террористов. У каждого из присутствующих в ухе переговорное устройство, а к поясу изолентой примотаны модные новинки: слезоточивые гранаты и коктейли Молотова (эти яппи любят выпить и поплакаться в жилетку). Людей не просто много, они выплескиваются через гигантскую чашу комплекса, стекают протоплазмой по внешним стенкам, требуют отстоя кровавой пены.

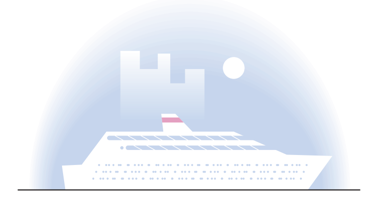
Скоро здесь произойдут некоторые изменения. Обещают индивидуальный подход, улыбку и отдельные апартаменты для каждого спортсмена — с тренером, врачом, держателем полотенец и бригадой андроидов–компаньонов.

Экскурсоводы излишни: мы и так знаем каждый отполированный миллионами прикосновений поручень, каждый угол, нычку, ящик. Даже производителя андроидов — Ping of Death (POD) "Kill–All–In–Sec" Entertainment — изучили как облупленного и страшно поэтому боимся будущего (ведь нечего будет человеку ловить в перекрестье, когда эдакие smart–машины выйдут на тропу войны). Эти кемперящие сволочи ко всему прочему будут умнеть от миссии к миссии, а дополнительные микросекунды их реакции будут продаваться по сходным ценам. "Пицца, кола, чипсы, пулемет Galeel, картошка по–деревенски, ракетомет, экзотические фрукты, кусок кода для ботов?" — Молоденькие девушки в униформе Gearbox принимают заказы от частных лиц и организаций. Волнующий образ.

Строительный материал добротен, перекрытия не проваливаются, стены держат удар, — Half–Life, перелопаченный хитроумными прорабами, сверкает партиклами и сложноцветно освещает прилегающие районы.

Здесь вечный training day, любят собираться в стаи, именовать себя произвольным сочетанием трех букв, самозабвенно рисовать прицелы на стенах. Популярны ателье и частные модельеры, где из подручных материалов быстро варганят разнообразный камуфляж, а в подсобках делают пластические операции и совершенно настоящие документы. Официальных, из Пентхауза Разработчиков, скинов за последнее время добавили пару: американский коп и русский spetsnaz, причем, что интересно, последний, видимо, предназначается для террористов.

План поставок расписан на годы вперед. Не больше двух новых "пушек" за один завоз, ежемесячно патчи, античитерские устройства по мере необходимости, путевки в Диснейленд для самых маленьких, сувенирная галька с оффшорных Каймановых островов. Каждый год непременно Чемпионаты Мира, Лиги Чемпионов, Кубки Кубков, Олимпиады. На улицах много рекламы. Есть даже своя аллея звезд с логотипами стай. Шумно, люди часто умирают и рождаются, толчея и гомон. 382 телеканала круглосуточно репортаж со стадиона. Бочки с квасом — поддельные. Всегда свежая сингл–зелень.



Генералы консервных банок

Знаете, есть у нас в журнале такая традиция: каждый год мы (в лице одного из нас) давим трехмерные космические, возжелавшие подняться до высот незабвенного Homew... Ш–ш–ш! Не употребляйте это священное имя всуе, а не то воздастся вам злющими багами за грехи ваши! Сам ветхозаветный пророкъ Алексий I Гарденский обещал вам второе пришествие when it's done и велел до тех пор соблюдать великий пост и мерзких самозванцев–выскочек давить подручным инструментом. Ибо все это есть бездушная пустота, сотканная когтями диавола для искушения и отвращения паствы от единственно правильной веры.

Так признаемся же публично в тяжком проступке: мы отчего–то близки к тому, чтобы поверить в **Haegemonia: Legions of Iron**.

Взять хотя бы внешние данные — смотрится, согласитесь, очень достойно. И уж если какая космическая станция вокруг планеты по орбите болтается — то на весь экран. А наши многочисленные везделеты супротив нее — как горсть клопов на сковородке. Величественное, если вы понимаете, зрелище. Космос — как и положено — черный, планеты не круглые (или там квадратные), а самые что ни на есть правильной шарообразной формы. Очень, вообще говоря, приятно все разглядывается: как если бы Айвазовский Иван Константинович писал картины про космос, а не про морские бури. Пока мы вам это, пия напротив стенда DreamCatcher лос–анджелесское светлое #13 (имеем право — законный обеденный перерыв), говорили, близстоящий впечатлительный японский коллега–журналописец нащелкал четыре флэш–карты кадров и побежал на поиски пятой.

Дело, как всегда, остается за умным геймплеем, которого мучительно не хватает большинству проектов выставки. Но в данном случае надежда есть: смотрите, она теплится в уголках моего вечноправого мозгополушария. Опять же ушлые разработчики в глаза тычут дерево технологий о двухстах ветках, угодить норовят. Слова всякие произносят: экспириенс для юнитов, шпионские миссии, сюжетные интриги с участием инопланетян в тарелках, г е р о и. Да–с...

Помилуйте, страсти какие — не передать. Даже как–то не особенно верится, что эти же самые люди в свое время подарили миру Imperium Galactica I (yak!) и Imperium Galactica II (yak! x2). Поэтому в перспективе — на всякий случай — давить. Или хотя бы обуть в испанские сапожки, чтоб не ушла далеко. Понимаете, у нас такая традиция…

HAEGEMONIA: LEGIONS OF IRON

Сайт игры: **www.haegemonia.com** • Жанр: **RTS** • Дата выхода: **Лето 2002 г.** • Разработчик: **Digital Reality** • Сайт разработчика: **www.digitalreality.hu** • Издатель: **DreamCatcher** • Сайт издателя: **www.dreamcatchergames.com**



OM #2: ALLEGRO ASSAI PROFONDO CON AFFETTO

ПРОГРАММА ЭКСКУРСИИ

*VIP-тур в недрах старинной крепости **Eidos** (внимание: за отдельную плату — рукопожатие от прошлогоднего лауреата "Золотого .УЧУ" генсека всея Eidos Йена Ливингстоуна, который, вопреки инсинуациям, пребывает отнюдь не в Африке!) с непременным посещением строгих апартаментов **Pyro Studios** в сопровождении заросшего непокорной мадридской щетиной маркетинг-менеджера Pyro Иниго Виноса — Радиоуправляемый спуск в глубокие недра красных игр (аттракцион неслыханного пренебрежения дошкольной аудиторией **Deep Red Games**) — Бразильский особняк светила мировой психиатрии доктора Ганнибала Эмметовича Лектера, отреставрированный архитекторами **Arxel Tribe** на деньги Universal Interactive Studios — Гарантированная от побегов (посетителей заковывают в стальные ботинки сорок пятого размера на магнитной подошве) тюрьма **Techland** и пиар-менеджеры из ада.*

ОБЪЕКТЫ ОСМОТРА

*Все та же **Praetorians** и бриллиант короны — **Commandos III**; веселые песчяные пляжи **Beach Life** (справка от терапевта обязательна!); сборник кулинарных рецептов **Hannibal**, прикованный цепью к ножке электрического стула; престарелый охотник за головами из **Chrome**, торгующий воздушными шариками с последним выдохом киберпанка, и наше счастливое будущее из **Day of the Mutants** (мама, как же я хочу быть трехмерным фоллаутомЪ!).*

SPQR

Сеньор Винос (Inigo Vinos, проводник от Pyro Studios по картонному Eidos–стронгхолду) говорит по–английски с такими акцентом и экспрессией, что, кажется, еще немного и он нарисует у вас на лбу шпагой букву "Z", схватит поперек туловища Катерину Зета–Джонс и выпрыгнет в несуществующее окно головой вперед: "В **Praetorians** мы делаем микс военно–тактической стратегии с RTS. Забудьте о занудном менеджменте ресурсов, потому что вам придется концентрироваться в первую очередь на боях". Во вторую и третью — на них же.

Вид из гишпанской кельи открывается особенной, суровой красоты: марширующие, скажем, по неуютному северному лесу (падает мерзкий редкий снег, из–за деревьев за марш–броском подглядывают олени–статисты) римские фаланги. Правда, вооружившись сильнодействующей цейсовской оптикой, вы сможете заметить на фигурах воинов симптомы срамной болезни буратинии, известной также как синдром Empire Earth: бойцы кривовато двигаются и щеголяют неприлично большим количеством прямых углов. Здесь, впрочем, налетит ветер, выдернет из ваших рук окуляры и отправит вниз, где линзы пошлют последний поцелуй Карлу Цейсу, хрустнув под сандалией безымянного максимуса с модной татуировкой "SPQR" на бицепсе.

"Видите, управление здесь преимущественно на уровне взводов, хотя у вас будут и одиночные юниты: медики, разведчики и центурионы". В этом есть особый смысл: когда комбриг проезжает мимо строя, рядовые получают временный прирост характеристик. Помимо подобающих индикаторов здоровья, легионеры несут на себе дополнительный параметр stamina — расходуется

PRAETORIANS

Сайт игры: **www.praetoriansgame.com** • Жанр: **Тактическая RTS** • Дата выхода: **Ноябрь 2002 г.** • Разработчик: **Pyro Studios** • Сайт разработчика: **www.pyrostudios.com** • Издатель: **Eidos Interactive** • Сайт издателя: **www.eidosinteractive.com**

на бег (попробуйте, о изнеженные туристы, поскакать горными козлами по пересеченной местности, обвешавшись предварительно металлоломом!) и разного рода специальные умения. “Никакой магии и прочей подгузничной дури: под спецумениями мы понимаем, например, метание дротиков — исчерпав запас выносливости, вы сможете использовать их только в ближнем бою”.

Избавив нас от необходимости возиться с ресурсами, каталонские Pyro–оружейники предлагают вместо этого озаботиться вещами, куда более свойственными полководцу, нежели интенданту колхозных кровей: формации Praetorians — песня, подлинное тактическое бесамемучо. “Смотрите: “черепаха” (отряд на экране моментально складывает щиты в виде означенной фигуры. — **А.О.**) почти не дает легионерам возможности бить и серьезно замедляет скорость передвижения, зато обеспечивает неплохую защиту”. Когорта тем временем весело улыбается сквозь щели вражеским стрелам, потом по приказу команданте Иниго моментально распадается под самыми стенами враждебной фортеции и начинает водружать на них пронесенные под полой лестницы.

“Мы хотим сделать замки не дурацкой декорацией, а сооружениями ужасающей мощи, о которые вы обломаете не один коренной зуб!” Стенобитные орудия в этой игре не самостоятельны: вам нужно будет запрячь в них тройку пехотинцев — разумеется, именно в них и будут в первую очередь целиться лучники противоположной политической ориентации.

Здесь наступает пора освобождать келью — у входа в логово мучачос уже толчется, недовольно пощелкивая затворами фотоаппаратов, зондер–команда германоязычной туристической группы — у них, видите ли, “дас аппойнтмент”. Нам же пора в святая святых — таинственную “Палату Commandos номер III”, куда до сих пор (почти) не ступала нога сколько–нибудь разумного млекопитающего.


Хавьер Перез: “Считайте, что мы анонсировали новую “Коммандос” только что!”

COMMANDOS III

Жанр: **Тактическая RTS** • Дата выхода: **Лето 2003 г.** • Разработчик: **Pyro Studios** • Сайт разработчика: **www.pyrostudios.com** • Издатель: **Eidos Interactive** • Сайт издателя: **www.eidosinteractive.com**

Андрей Ом и тайная комната (эль кукуй де ла маньяна)

Увешанные бусами и покрытые татуировками проводники по замку Eidos (в Лос–Анджелесе их принято на варварский манер называть “пиармэнэджэрами”), заслышав слова **Commandos III**, начинают притворяться идиотами и отводить глаза. Дескать, не велено пущать, и вообще не знаем, как это будет по–английски. Улыбнитесь им, предложите красивую визитную карточку, загипнотизируйте блестящим целлофаном свежайшего .EXE–номера, тепло поздоровайтесь на чистом русском с подошедшим Уорреном Спектором (Warren Spector) — и бдительность туземцев будет усыплена.

И вот мы уже смотрим разворачивающийся внутри магического кристалла длительный ролик. Там наступление. Там рвутся бомбы, падают подбитые самолеты, выскакивают откуда–то призрачные слова “Get ready for offensive”. Из подсобного помещения выныривает отец–основатель Pyro Хавьер Перез (Javier Perez) и признается, что разработка Commandos III началась с год назад и будет продолжаться еще как минимум столько же. “Вы не узнаете серию. Будет больше действия, больше саспенса!” Кристалл в доказательство демонстрирует миссию, происходящую в несущемся на полном ходу поезде: прыжки по крышам вагонов, внутренние интерьеры, форменный “Индиана Джонс”! Вновь Перез: “Ах да, мы отказываемся от жестко заданной последовательности миссий в пользу...” Натыкается на предостерегающий агентсмитовский взгляд “пиармэнэджэра”. “...Собственно, мы еще даже не анонсировали игру”. Озаряется улыбкой. “О! Считайте, что мы ее анонсировали только что!” (Действие, надо понимать, происходит в первые часы выставки. — **Прим. ред.**)

Ошарашенный родившимся на твоих глазах юным, но уже мускулистым блокбастером, ты начинаешь пробираться к выходу, но тут Перез наносит удар милосердия: “Чуть не забыл! Впервые в игре под логотипом Commandos будут многопользовательские опции...”

Море — смеялось

Отвлечемся на минутку от нашего всего Deus Ex 2 и Commandos III (Hitman 2? Был такой, но разве вы не читали наш handmade–первовзгляд в 6–м номере?) и многозначительно заметим, что Eidos показывала еще один нерядовой проект, который, в частности, имеет все шансы выдавить наконец The Sims из чартов продаж. (А разве это не благородная цель?) Речь о симуляторе пляжного отдыха **Beach Life**, разрабатываемом английской командой Deep Red Games (Risk 2, Monopoly Tycoon). Судя по некоторым очевидным приметам, игра будет издана в Европе уже летом с.г.

“Без Beach Life можете не возвращаться”, — напутствовал нас вот уже 19 лет не бывавший в отпуске ББ, сажая на маршрутку у станции метро “Речной вокзал”. Мы бы и не вернулись, но, во–первых, один из нас забыл выключить утюг, а во–вторых, нам довелось побывать на стартапе игры и даже отравить шаурмой группу туристов из “Северстали”.

На презентации, собравшей рекордное количество журналистов (чтобы вместить всех желающих, пришлось разобрать часть стенда Sony), выступал один из основателей Eidos Йен Ливингстоун (Ian Livingstone), да, собственной персоной. И не потому, что начальник: просто концепция Beach Life принадлежит именно ему. К сожалению, из–за ужасного британского произношения оратора половина присутствующих не понимала ни слова. Поэтому на помощь Йену был оперативно вызван PR–менеджер американского представительства Eidos, любезно взявший на себя труд перевода речи селебрити на привычный американский. Получилось очень забавно. Ниже мы приводим собственноручно сделанную стенограмму этого выступления:

Йен Ливингстоун (далее — Й.Л.): Йо, йо воззап! Сегодня мы представляем новый симулятор пляжного отдыха — Beach Life! В нем есть все, что нужно современному молодому человеку: солнце, песок и много–много секса!

BEACH LIFE (VIRTUAL RESORT: SPRING BREAK)

Жанр: **Экономический симулятор/RTS** • Дата выхода: **3 квартал 2002 г.** • Разработчик: **Deep Red Games** • Сайт разработчика: **www.deepred.co.uk** • Издатель: **Eidos Interactive** • Сайт издателя: **www.eidosinteractive.com**

PR–менеджер (далее — PR): Добрый день, друзья! Веселье, солнце, песок и романтические отношения — вот о чем наша новая игра — Virtual Resort: Spring Break.

Й.Л.: Молодежь знает толк в настоящем отдыхе — но до сих пор никто не попытался создать компьютерную игру на эту тему. Дешевое бухло, громкая музыка, флирт, мутная вода, москиты, жаркое солнце, пляжный волейбол — разве все это не клево?

PR: Еще раз добрый день.

Й.Л.: Такого вы еще не видели — ведь мы объединили в этой игре стратегические элементы экономических симуляторов (Roller Coaster Tycoon и прочие "тайкуны", Tropico и так далее) с вуайеристской интригой The Sims. Вы получаете в свое распоряжение райский остров, строите отели, бары и аттракционы, нанимаете обслуживающий персонал, устанавливаете цены, а затем начинается самое интересное! К вам приезжают гости и начинают ОТДЫХАТЬ. Предупреждаю сразу: будет круто! (*Смеется.*)

PR: Virtual Resort: Spring Break будет содержать 12 уникальных тропических островов и более 50 разнообразных зданий энд сооружений, среди которых вы встретите бунгало, ночные клубы, сувенирные лавки, казино и аквапарки. Для управления отелем вам потребуется нанять обслуживающий персонал: охранников, спасателей, официантов, уборщиков, механиков и так далее. (*Не смеется.*)

Й.Л.: Понятное дело, современный пляжный отдых в значительной степени связан с неумеренным потреблением алкоголя. Некоторые не способные себя контролировать персонажи напиваются и начинают подгружать более культурных отдыхающих. Бывает, пристают к девушкам. А то и гадят в общественном месте. Само собой, начинаются драки, иногда переходящие в массовые. Мы, конечно, нашим отдыхающим скучать не даем, устраиваем разные конкурсы, соревнования, викторины. Например, конкурсы "Мисс Бикини" или "Мисс Мокрая футболка". Дискотеки устраиваем на пляже, пивные гонки всякие. Главное — ни в чем отдыхающим не отказывать, они же отдыхать приехали, правильно? А мы за ними подсматриваем. А чтобы они с острова не уплыли, мы в океан запустили кровожадных акул. Каждую неделю кого–нибудь да слопает — и это весело, друзья!

PR: Для развлечения отдыхающих предназначен целый парк аттракционов: водные мотоциклы и велосипеды, параглайдинг, путешествия на морских яхтах, подводное плавание. Счастливые минуты отдыха можно будет увековечить с помощью цифрового фотоаппарата с функцией увеличения. Подпишите фотографию и отправьте ее по почте своим друзьям.

Й.Л.: Вы уже привыкли, что в симуляторах все люди одинаковые — точнее, одинаково скучные, без лиц, без имен. Другое дело в Beach Life: вы смотрите на человечка — и сразу становится ясно, кто он таков! У нас есть любители позагорать до черноты, выпивохи, поклонники здорового образа жизни, клубные тусовщики, искатели ночных приключений — всего 300 Мбайт анимации. Помните, как у моего любимого русского писателя: "Марина, здесь совершенно нет мужчин. Многие девушки уезжают, так и не отдохнув!" (*Надрывно хохочет.*)

PR: Мы предлагаем на выбор два режима: набор миссий и свободная игра. Кампания состоит из 14 островов, на каждом своя погода, свои гости, свои задачи. В свободном режиме можно играть неограниченно долго. Virtual Resort: Spring Break весьма нетребовательна к системным ресурсам — 3D–акселератор не нужен, а процессор может быть любой — начиная с Pentium 200 MMX.

Й.Л.: И запомните главное: им весело — вам еще веселее. Beach Life, уже этим летом! До встречи на Ибице! (*Отмахиваясь руками от журналистов, уходит со сцены.*)

PR: Virtual Resort: Spring Break. Смотрите на MTV!

P.S. По нашим данным, русская версия Beach Life будет называться "В городе Сочи темные ночи".

Подайте мозги

Отыскать в чреве Convention Center работающий квест оказалось не проще, чем пересечь автостопом нашу Галактику из конца в конец. "Ну и что, что вы их терпеть не можете, — ласково журил нас ББ, ловко поигрывая бейсбольной битой. — Команда, ребята. Играйте в команде. Привезите Маше А. картинок побольше — и она будет счастлива. Александр Сергеич писал по материалам? И Маша напишет, не переломится". Безусловно, под низкими сводами холлов Центра гремели такие сиквелы, как Full Throttle! 2, The Collector (между прочим, продолжение 7th Guest и 11th Hour!), Myst Online...

НО! Имя Myst Online само по себе звучит капитально безнадежно. The Collector выходит осенью... эксклюзивно на Xbox! Хардкорный Full Throttle! 2 и целый легион его младшеньких братьев и сестер на стендах Wanadoo, Microids и Funcom находятся в предзачаточном состоянии и вряд ли увидят свет даже на следующей E3.

Нам хотелось рыдать в обнимку с багровой будкой DOOM III. Чесслово, кажется, что депортация в Лос–Анджелес чего–то большего, чем жиденький пресс–релиз и коллекция невменяемых слухов (которые не сфотографируешь и в карман не положишь), считается у оставшихся в живых квестоделов признаком дурного тона.

Фаворитка нашей Маши Arxel Tribe, ныне погрязшая в проектах, дурно пахнущих консолями, символично разместилась в Западном холле, вплотную к королевству Sony. В квадратном павильончике приютился целый кинотеатр: туповатые трейлеры через проектор конвертировались прямиком на ширэкран. Сначала мы посмотрели **Hannibal** ("нежно ожидаемую игру, ради которой вы, мальчики, начнете играть в адвенчуры!", ах, ах, ах... тьфу!) именно в таком



HANNIBAL

Сайт игры: **http://hannibal.arxeltribe.com** • Жанр: **Action/adventure** • Дата выхода: **Январь 2003 г.** • Разработчик: **Arxel Tribe** • Сайт разработчика: **www.arxeltribe.com** • Издатель: **Universal Interactive Studios** • Сайт издателя: **www.universalinteractive.com**


RALLISPORT CHALLENGE
RALLISPORT CHALLENGE
RALLISPORT CHALLENGE
DUALITY
DUALITY
DUALITY

образе, а затем зачем–то уединились с технологической демо–версией за одной из периферийных машин. Квестовый бес попутал, не иначе.

Для всех людей доброй воли Hannibal, без сомнения, оказался... гм... чтобы никого не обидеть... самым большим разочарованием и худшей игрой трехбуквенного шоу. На постере Клариссин воздыхатель д–р Ганнибал Лектер в бабочке и смокинге интеллигентно помахивает скальпелем, всем своим видом обещая культурное развлечение. На экране же вживую творится худший кошмар квестолаза — FPS. Вы знаете, как по гимну интеллектуального нонконформиста Томаса Харриса (Thomas Harris) можно сделать first person shooter? Вот и мы о том же. Тем не менее у Arxel Tribe неумолимо получается именно шутер, причем страшенный.

Впрочем, они настаивают, что будет экшен. Побродив технологически (в роли эфемерной Старлинг) по подвалам балтиморской государственной больницы для душевнобольных преступников, мы склонны согласиться. Хотя табельного револьвера на руки не дают, да и движок очень вялый. Но вот на архитектуру стоило взглянуть. Архитектура изысканная, весьма и весьма атмосферная. Плюс тени, тусклое освещение, бритый подбородок Ганнибала. Квестом пока, мягко говоря, и не пахнет. Но кто их там, в Arxel Tribe, знает? Нам здесь подсказывают, что эта компания, цитируем, “создала самые графически допотопные гениальные квесты в мире”. Короче, кто поручится, что Hannibal не будет гениальной action/adventure от первого лица на движке мелового периода?

Между прочим, на прилавки это непотребство нацелилось попасть в четвертом квартале с.г., и выйдет оно не только на ПК, но и на GameCube, а издавать его, похоже, намерена Interactive Studios знатной кинокомпании Universal. Вот так всегда. Хочешь (опять) увидеть живого Брюса Кэмпбелла (Bruce Campbell) на экспозиции THQ, а натыкаешься на ходячие и раздающие автографы куски загорелого мяса из World Wrestling Entertainment: очевидно, нечто вроде booth girls, только для homosexuals.

Кэмпбелла, кстати, равно как и следующую игру в серии Evil Dead под названием A Fist Full of Boomstick (похоже, это будет спагетти–вестерн), THQ так и не предъявила. Зато нам повстречался некто Рэнди Слугански (Randy Sluganski), любовь нашей Маши по переписке, уже в седьмой раз выбравшийся на E3: бедолага потерянно бродил в поисках стенда Cryo Interactive, сенсационно бойкотировавшей мероприятие (между прочим, на правах бесплатной рекламы и по настоятельной просьбе Маши: читайте очень умный отчет Рэнди о шоу на www.justadventure.com). Галльскому публикатору и девелоперу самых лучших непродаваемых игр на планете было не до Калифорнии: компании грозит банкротство. Только это строго между нами.

Овердрайв

…Мы поднимаемся парой реальностей выше. Обособленный Kentia Hall, третий этаж, стенды с 6923 по 7527. Туманная, безвестная E3 — E3, которую не показывают туристам. О больших и светлых бальных залах Concourse (Electronic Arts, Microsoft) и South (Ubi Soft, Codemasters) в путеводителях без труда можно обнаружить ВСЮ ПРАВДУ: со стенда на стенд перелетает нанятый кем–то городской сумасшедший по кличке Спайдермень в переливающемся трико; подозрительно свежий Джеймс Кэмерон фотографируется в обнимку с не вяжущим лыка Джорджем Лукасом; на Figueroa Street собираются запускать шаттл с космическим вариантом экспозиции Electronic Arts. Атмосфера громокипящая, деловая. В целом напоминает то ли свихнувшийся супермаркет, то ли захваченный германскоподданными террористами океанский лайнер.

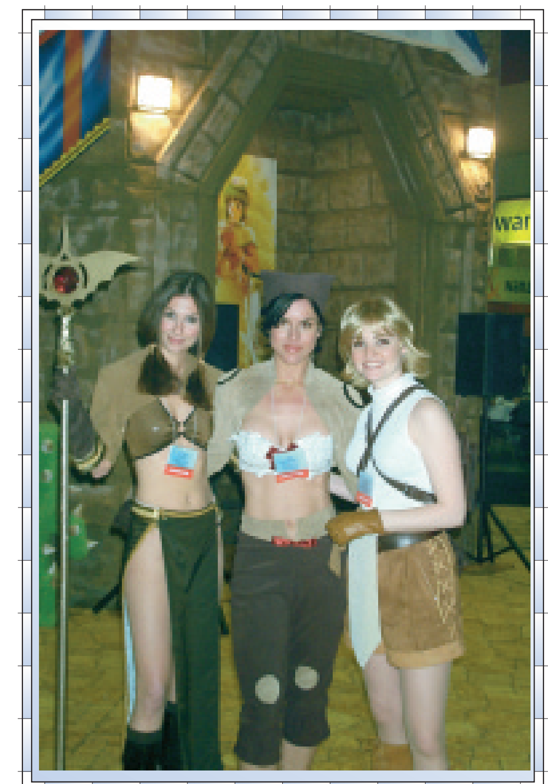
Здесь, в европейском, простите, гетто, все по–другому. Прочитать о нем вы сможете только в нашем гайд–буке — да и то с трудом. Под ногами шныряют здоровенные крысы. Под номером “6909” тускло горит неоновая вывеска мастерской J.F.J. Disc Repair, уцелевшей при последнем погроме. Самые громкие имена на этаже имеют к игрушечному делу весьма отдаленное отношение. Будки издающихся за свой счет разработчиков даже не нанесены на карту Центра. В каждой изнывает от тоски менеджер с рабским бэджем. От здешних менеджеров вообще лучше держаться подальше: если они и обязаны наводить связи с общественностью, то это не значит, будто эта самая общественность должна им нравиться. Из сувениров только мышиные коврики не первой свежести.

В интересующем нас отсеке менеджер Techland ведет увлеченную беседу об одной из величайших Star Wars (Conspiracy) с забежавшим на огонек аффективно настроенным темнокожим пиар–человеком из Integrity Ware Inc:

— Lando Calrissian is a positive black role model in the realm of Science Fiction!

— Fuck Lando Calrissian! Uncle Tom nigger! Those movies are about how the white man keeps the brother man down — even in a galaxy far, far away. Check this shit. You got cracker farm–boy Luke Skywalker, Nazi poster boy — blond hair, blue eyes. And then you’ve got Darth Vader: the blackest brother in the galaxy. Nubian God![1]

(Разумеется, перед закрытыми дверями Integrity в это самое время переминается с ноги на ногу колонна нетерпеливых посетителей!) Между тем к Techland у нас вопросы не только по уже известному киберпанковскому шутеру **Chrome**, потрясающее демо которого крутится на закопченном мониторе, но и по совсем новому FPS с именем Day of the Mutants (самоубийственная попытка скрестить Serious Sam с... Diablo! Но о ней ниже). В случае с Chrome внимание намертво приковывает физика. Нам невозмутимо разъясняют, что за основу была взята физическая модель, увиденная в Hitman: Codename 47 (вот так встреча!). В частности, из похождений Лысого Чорта ксерокопировано все, что связано с поведением человеческих тел — как подающих признаки жизни, так и не.



CHROME
Сайт игры: **www.techland.pl/english/products/chrome.html** • Жанр: Sci–fi action • Дата выхода: **4 квартал 2002 г.** • Разработчик и издатель: **Techland** • Сайт: **www.techland.pl**

[1] — Положительным чернокожим героем в мире научной фантастики является Лэндо Калрилианец!
— К черту Калрилианца! Еще один дядя Том. Вся трилогия о том, как даже в далекой, далекой галактике белые притесняют черного брата. Ты посмотри на Люка Скайуокера: мальчик с нацистского постера! Голубоглазый блондин. А с другой стороны Дарт Вейдер: самый черный брат во всем космосе, просто нубийский бог!

Вот сдобренный имплантами охотник за головами Болт "Джанго" Логан деловито хватает поверженного клиента за левую ногу и волочет сдавать в милицию. В пику нежно любимому симулятору киллера на ручищах и шее Болта натурально вздуваются мускулы.

— Now Vader, he's a spiritual brother, with the Force and all that shit. Then this cracker Skywalker gets his hands on a light–saber, and the boy gets a whole Klan of whites together, and they're gonna bust up Vader's hood — the Death Star. Now what the fuck do you call that!

— Intergalactic Civil War![2]

Любуемся на Логан–видео парочкой трагических смертей, сделанных куда ярче, нежели в той же Jedi Knight II (JK2). Все компоненты баунти–хантера, сиречь охотника за головами, ведут себя пристойно: вступают в контакт с окружающей обстановкой, учитывают вредоносные влияния гравитации, трения, взрывной волны, пулевого удара и легкого ветерка. Из–под обрушившихся коробок торчат вражьи ноги. С края стартовой площадки в пропасть эффектно свешивается чья–то безжизненная рука. Когда в кого–то стреляешь, первыми на удар реагируют конечности, а за ними с трудом поспевает тело. Если рядом с гадом "лопается" граната, неведомая сила запускает "мазафаку" пропеллером в противоположном от ударной точки направлении.

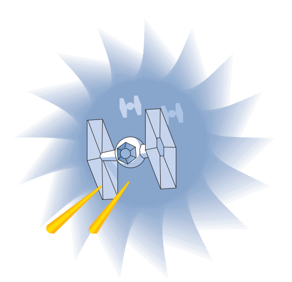
На далеких–далеких планетах, преимущественно в третьем лице, разворачивается, реально, голливудский экшен. Хороши гарды, катапультирующиеся из сторожевых вышек. Это не вяло ныряющие в траву битые тушки из Soldiers of Fortune II, нет! Выбитые взрывом герои Chrome летают (пусть недалеко и недолго) с редким артистизмом, проявляя незаурядные каскадерские способности. Весьма профессионально сползают с барьера подбитые из снайперской винтовки. Но самое сильное ощущение добывается так: угоняем инопланетный агрегат (да! в Chrome разрешено угонять инопланетные агрегаты!), разгоняемся как следует и тараним мерзавца в традициях GTA 3. Космические уроды кувыркаются через крышу, точно сбитые танком спортивные гимнасты китайской выделки. Причем Techland божится, что столь плодотворные чудеса стали возможны благодаря скелетной анимации заодно с motion capture: дескать, развитие каждого трюка уникально и неповторимо. А еще будто бы техника прорисовки открытых пространств наделена некими ноу–хау, повинуясь которым вскормленный Techland'ом движок выдает аж 60 fps. На скромном, заметим, выставочном оборудовании. Сразу хочется задавать вопросы (разумеется, заранее заготовленные коллегами, оставшимися в столице нашей р.)…

Оглашаем весь список (за такой почерк брату Фрагу С. надо бы руки вырвать — жаль далеко сидит): будут ли водные и воздушные средства передвижения? есть ли что–нибудь общее между рукопашными боями Болта и фехтованием в JK2? насколько велики игровые миры? как используются небоевые импланты? а различные уровни реалистичности возникнут? сильно ли все это похоже на Deus Ex и будет ли грандиозный многопользовательский, в котором баунти–хантеры сражались бы каждый за свою базу с фабриками, оружейными складами, лабораториями, радарными башнями в мире, предлагающем различные вознаграждения за головы преступников, и чтобы была здоровая капиталистическая конкуренция, и приоритетная выдача заказов, и...

Пиар Techland недружелюбно смотрит на нас пустым взглядом. Зато воодушевляется менеджер Integrity:

— I'm telling you, man — it's all about organized religion and society's battle against it. The Rebels are fighting the Empire, right? Now the Empire is led by whom? Darth Vader? No. It's led by the Emperor. And the Emperor is a practitioner of the Force, albeit the Dark Side of the Force. And the Force is basically a religion…[3]

Пока спасаемся бегством по тускло освещенным лабиринтам Kentia Hall (из теплопроводов с шипением вырастают фонтанчики пара), слышим, как ребята начинают препираться на тему, кто из них останется караулить, а кто пойдет смотреть запуск шаттла. Прочь, прочь из киберпанковского ада!



О пагубном воздействии радиации

К сожалению, на входе в E3–зону не выдают свинцовое нательное. А следовало бы — тысячи мониторов создают мощнейший радиоактивный фон. Хоть топор вешай и ложись рядом сам. Ваш покорный, погуляв по выставке около шести часов, вынужден был выводить из собственного организма радиацию испытанными народными способами, поскольку никак не мог заснуть — мешал свет, исходящий от конечностей. С сегодняшнего дня можете звать меня просто Ghoul. Нет, лучше Bright Ghoul.

На выставке, как будто угадав мои мысли, показывали тех, в кого мы имеем все шансы превратиться спустя 20–30 лет, — мутантов, а также их повадки. Проект **Day of the Mutants** от все той же Techland очень информативен с данной точки зрения. Скажем, узрев (учуяв, услышав) виртуального меня, потрескивающая рентгенами тварь сорвалась в галоп, как какой–нибудь безголовый бомбермен из Serious Sam. Бежала она так не слишком долго — ваш я скоренько выбрал из 35 видов предлагаемого оружия более–менее ухватистый гранатомет и... Вот, кстати, еще одна сторона жизни мутантов: при удачном попадании снарядом в лоб несчастного рвет на куски.

Хитрющие разработчики в кои–то веки нащупали правильную педаль моей души: обещают ключи от V8 (не праздник, конечно, но сойдет, хотя я всегда хотел БТР) с возможностью накатать на ней не одну сотню миль по выжженным пустошам, не переставая при этом гвоздить нехороших монстров из подручного снаряжения. И якобы кислотные дожди намного приятнее пережидать под каким–нибудь навесом, и прочие атмосферообразующие природные явления.

Собственно, не будь в игре всеобожаемой постапокалиптической закваски, мало кто (в данном случае — я) обратил бы внимание на стандартный шутер, пусть и наделяющий игрока широченной кенгуровой сумкой, куда можно складывать все подряд, кроме самих мутантов. А так — вроде бы даже интересно, навевает приятные воспоминания и как бы тянет как бы поиграть. Любопытно, я один такой? Как бы?

DAY OF THE MUTANTS

Жанр: **FPS** • Дата выхода: **Не объявлена** • Разработчик и издатель: **Techland** • Сайт: **www.techland.pl**

---

[2] — Вейдер — наш духовный брат, с Силой и всем прочим. А тем временем Скайуокер находит лазерный меч, собирает целый Ку–клукс–клан белых, и все вместе они взрывают Звезду Смерти! Как ты это назовешь?
— Межгалактической гражданской войной!

[3] — Все завязано на религии и борьбе общества против нее. Повстанцы сражаются с Империей, так? Но кто управляет Империей? Дарт Вейдер? Нет! Империей управляет Император. Император практикует Силу — ее Темную Сторону. А Сила — просто эвфемизм слова "религия".


NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
EARTH & BEYOND
EARTH & BEYOND
BESIEGER
EARTH & BEYOND



СКАР #2: ALLEGRO APPASSIONATO IMPROVISATA

ПРОГРАММА ЭКСКУРСИИ

*Прелести **Microsoft**: и для наших тоже. Коробка, на которой поставили крест, представляет... — Эволюция в картинках: национальный музей имени **Trilobite Graphics** — Тяжелоатлеты и батутисты стенда **Electronic Arts**: демонстрация удивительных кренделей. Спящие в стратегиях, неспящие в онлайне — RTS-кордебалет "Хотят ли русские массакра" в постановке **Primal Software**.*

ОБЪЕКТЫ ОСМОТРА

__Asheron's Call 2__: пока женская часть пиар-команды, затаив дыхание, наблюдает за прыжками в воду, мы ведем беседы о хирургии, хиромантии и химической подоплеке файербола; __Freelancer__ как последний из настоящих космических индейцев ушедшего века; буква "X" на медной бляшке и хитрости английского написания слова "ралли" в __Rallisport Challenge__; чучело хакера в масштабе 5:4 (сбор пожертвований пострадавшим от __Duality__); __Hot Pursuit 2__, персона нон-грата с консоли, носящей название коннектора для мыши и клавиатуры; __Earth & Beyond__, надеющаяся впарить вам склисса и прочие летающие блюда под онлайновым соусом; __Besieger__: легко ли быть амазонкой не будучи человеком?

Плыть красиво

Поскольку Microsoft приняла мужественное решение больше так не называться, найти ее оказалось затруднительно (а схемами и картами мы пользуемся так же часто, как правилом RTFM). Ну да, под потолком болтается четырехбуквенное и неприличное — здоровенная такая надпись, по масштабам сопоставимая с пресловутой "Hollywoodland" на одном из пригородных склонов. Только кого, простите, этот ыксбокс интересует?

Получилось забавно: идем прогулочным шагом, жуем сушеных кукушек, попираем консольную шушару здоровым снобизмом атеистов. И вдруг, глазному нерву красиво! Позывные модного бремени транслируются в эфир с безразмерного плазменного телевизора и, на момент визуального контакта, демонстрируют бодрый бег маскулинного персонажа по фантасмагорической прерии. Взгляд привораживает пара отменных лезвий, крепко зажатых в героических ладошках: их украшенные рунами грани поочередно подставляют бока солнцу и нездешне бликуют. Искрят и зажигают почище заводов Металлургического!

Угодливая надпись гласит: "**Asheron's Call 2**" (AC2).

Все еще озадаченные идеей мирового господства в пределах хотя бы одного сервера, мы пленяем ближайшего шоумена (не путать с бушменами), требуем сатисфакции наших макки-авелиевских запросов и получаем вполне удовлетворительный тур по будущим угодьям.

Позвольте пропустить в номер хотя бы один яркий непечатный эпитет, и я без долгих раздумий потрачу его на восхищение майкрософтовской водой. Все разноликие красоты E3, хайтековая пупырчатая серость DOOM III, пресловутые шейдеры Morrowind и прочие виртуальные достижения цивилизации тушуются перед супрематичной мощью аш–два–о по версии Asheron's Call 2. Скриншоты не передадут. Слова не опишут — разве что удастся нанять раннего Байрона: лорда, Джорджа и обязательно Гордона.

Под стать и развлечения. Заглавным номером программы становится прыжок в бисерную мглу водопада. Некоторое время удивленный варвар пронзает воздух в спорадических попытках за что-нибудь уцепиться. Затем группируется и под рукоплескания гнезда иксбоксова

ASHERON'S CALL 2

Сайт игры: **www.ac2online.com** • Жанр: **Завораживающе красивая онлайновая РПГ** • Дата выхода: **2003 г.** • Разработчик: **Turbine Entertainment** • Сайт разработчика: **www.turbinegames.com** • Издатель: **Microsoft** • Сайт издателя: **www.microsoft.com/games**

откалывает настоящую парашютную “звездочку”. Проход сквозь бархатные тучки воздушной пыли — и вниз, к курортному блеску воды. За пару метров до наш отважный путешественник кувыркается и входит в водоем идеальной “рыбкой”. Присутствующие с восторженным ревом вытаскивают штандарты с оценками: “6.0”, “6.0”, “6.0”...

Шоу продолжается. Теперь мы рассекаем беспокойное море густой и сочной травы. Не знаю, полигональной или нет, но каждый стебелек мнит себя независимой республикой ШКИД и действует сообразно. Могучая газонная поросль скрывает персонаж почти по пояс, нехотя уступает ему дорогу и немедленно смыкается за. Чу! Что за Гольфстрим по правому борту? Это стая бессовестных фэнтезийных крыс спешит укусить героя за большой палец мускулистой ноги. Низкорослые грызуны полностью скрыты растительностью, но об их приближении свидетельствуют характерные буруны на поверхности травяного моря. Подбегают, встают на задние лапки. Скалят зубы. Отличный повод для демонстрации некоторых боевых новшеств.

Авторы AC2 склонны максимально упростить схему ведения схватки — с тем чтобы в дальнейшем развязать игроку руки для некоторых интересных предприятий. Выберите один из трех видов атаки — ближний, дальний или магический бой — и расслабьтесь. Как и в Everquest, герой AC2 сможет самостоятельно наносить удары по выбранной цели. Мы же развернем букет воспоминаний и вспомним о ролевой игре Summoner, продукте совместного творчества Volition и THQ. В ней постулировалась интересная идея последовательности ударов, наносить которые следовало в строго означенное время, ни секундой раньше или позже. То же в Asheron’s Call 2. Компьютер зорко следит за маневрами вашего противника и как только обнаруживает брешь в его защите, немедленно подает дымовые, звуковые и прочие броские сигналы к атаке. Здесь вы молниеносно вмешиваетесь в монотонную структуру обмена ударами и активируете один из специально разучиваемых финтов, смертельно опасных и эффективных атак. В какой–то момент наш гид заставил свое игровое альтер–эго исполнить настоящий танец с вышеописанными огромными тесаками, коими натасканный герой манипулировал не хуже Джонни Деппа в фильме “Эдвард Руки–ножницы”. Театральный перформанс включал в себя хитроумные уколы, порезы, надрезы и отрезы, фигурное рубцевание, отделение и измельчение вплоть до скоропостижного отхода жертвы к берегам туманным Стикса.

Для каждого боевого класса каждой из трех заявленных рас авторы обещают не только по три дерева умений, но и уникальный набор анимаций — для отдельной комбо–атаки, для конкретного вида оружия. В общем, много всего, статистику подводить не будем. Как и в предыдущей части игры, все заработанные от повышения в классе очки, равно как и накопленный запас XP, должно вкладывать в любимые удары или спеллы. Что еще более интересно, вы в любой момент можете ОТКАЗАТЬСЯ от ранее приобретенных уровней в умении, получить ОБРАТНО определенный процент очков опыта и немедленно спустить их в соседнем skill–древе. Гибко и демократично.

Пока сотрудник Microsoft потчует нас сладкими фирменными ноу–хау, вымуштрованный по самое “нехочу” персонаж лениво отмахивается от домогательств диких зверюшек. Поскольку его Dodge skill элементарно зашкаливает, на любой выпад со стороны противника наш вояка реагирует отклонением тела, блокирующим движением руки или предупредительным пассом мечами. Завораживающее зрелище.

Тем временем беседа решительно поворачивает в сторону генерации персонажа. Которой не будет. Вы лишь подбираете желаемую комплекцию героя (варьируется даже рост!) и входите в мир аз есмь. Героические таланты проявляются и начинают бурно развиваться, как только вы выбираете средство борьбы с окрестными недоброжелателями. Условности вроде железобетонного деления на классы? Забудьте, коллега.

Под занавес мы наблюдаем сражение бравого меченосца с превосходящим его размеров на пять золотистым драконом. Персонаж выкаблучивает знакомую джигу спецударов, дракон обиженно курлычет и через некоторое время падает ниц. Отличный повод для побега в соседний загончик с рабочей версией Freelancer, которая, если честно, уже некоторое время призывно манит знакомым чавканьем ионных пушек.



ИЧП “Гагарин и сыновья”

Крис Робертс (Chris Roberts), должно быть, и есть майор Том, чьи жизненные пертурбации уже давно замурованы в стены мавзолея истории безумным гением Дэвида Боуи (David Bowie). Как мы не раз сообщали, майор сначала стал героем всея Земли, затем Хьюстон потерял с ним связь, и, наконец, по центру управления прошел слушок, что бравый солдафон на самом деле отброс общества, бомж, наркоман, бездарь. Не вините меня за обязательное возвращение к данной теме — ведь это космический гимн, и другого такого нет.

Вот так, нежно мурлыча “Ashes to ashes, funk to funky”, я и вторгся в суверенные владения **Freelancer**, заслуженного E3–ветерана, почетного члена общества старперов, во главе которого восседают старина Duke Nukem Forever, бодрый паралитик Team Fortress 2 и анахорет Prey. Претенциозный космический симулятор Freelancer, отягощенный предпринимательской жилкой родственник орденоносного Starlancer, пожинал восхищенные вздохи еще на E3’1999, радуя поклонников sci–fi записью “2000 г.” в графе “Дата релиза”. Далее — как в сказке. В гробовой тишине прошло три года. Freelancer вновь на стенде, но прессу не собирает. Слишком сложно для понимания. Заморочено. Антиказуально.

Компьютеры свободны, персонала нет. Тряхнем стариной, майор? Бесконечность списка функциональных кнопок интерфейса побуждает немедленно прервать попытку цивилизованного знакомства с игрой и воспользоваться иными методами. Газ и тормоз найдены, свободно болтающийся по кабине курсор мыши подрабатывает прицелом для бортовых (носовых) пушек. Неподалеку в вечной мерзлоте космоса барражируют какие–то пацаны, вооруженный наезд на которых заканчивается формированием звездного построения “свинья” и ознакомлением с надписью “Game Over”. Правильно. Начнем с начала.

На этом месте радио “Ностальжи” берет и держит верхнюю ноту. Чистый Privateer! Долгая плеяда невыносимо характерных видеороликов неспешно рассказывает о молодом пилоте

FREELANCER

Сайт игры: **www.microsoft.com/games/PC/freelancer.asp** • Жанр: **Ностальгический космосимулятор** • Дата выхода: **2003 г.** • Разработчик: **Digital Anvil** • Сайт разработчика: **www.digitalanvil.com** • Издатель: **Microsoft** • Сайт издателя: **www.microsoft.com/games**

с наружностью шведского футболиста Свинсона и хамско–подростковыми повадками. Он сажает в крупном мегаполисе еле живое корыто, являясь единственным свидетелем некоего космического конфликта. Без средств к существованию и собственного корабля, он отдается в подчинение работающей на гипотетическое правительство девице. История звучит до паскудства затоптанно, но на самом деле ролики сняты неплохо. Градусник счастья согревает факт полной свободы на территории базы: зайдите в бар и вспомните Strike Commander. Вполслуха — неявные намеки бармена на хорошие заработки в системе N. Внахалку — обмен фразами с нездешним гражданином, нуждающимся в эскорте. Для каждой беседы отснят собственный ролик, за что продукты Origin и пользовались бешеной любовью и почитанием.

Магазинная парковка обнаруживает три выставленных на продажу корабля: скаут, истребитель, сухогруз. Последний увешан турелями, как лоза виноградом. Денег, конечно, нет. Вышеупомянутая девица дает простейшее патрульное задание и сажает страдальца–подопечного в самоходную микроволновую печь, украшенную пулеметом "Максим". На вылет, о счастливчик! Зрелищные ролики старта, видовые планы базы, слезы умиления на глазах. Все как десять лет назад! За исключением графики, разумеется.

В околоземном пространстве царит традиционная неразбериха в стиле Elite. Балом правит переусложненный, но очень продвинутый игровой интерфейс. Прямо перед глазами — список окрестных кораблей с их названиями, именами пилотов, расстоянием до вас и скоростью. Упорядочивается по любому параметру, принадлежность и класс закодированы цветом. Простой щелчок мыши наводит бортовой компьютер на искомый объект, и начинаются полномасштабные чудеса. Как вам понравится функция преследования, снабженная циферблатом желаемого расстояния между вашими кораблями? Работает идеально. На знакомство с прочими аксессуарами элементарно не хватает времени, поскольку под гром мощных двигателей на горизонте появляется величественный линкор президентского советника, генерала Космодеголля, и его эскорт. Сопровождаемый вами грузовой корабль орошает подробностями: кто такой, зачем пожаловал, — походя кормит сюжетом. На этом действие не останавливается, поскольку командир генеральского эскорта вдруг начинает звонко орать на общей частоте об "incoming bogeys" и прочих радостях жизни. Опять скриптовая сценка — и на VIP–гостей наваливаются пираты. Что делать? Выполнять первую миссию и защищать жалкую баржу? Броситься на спасение крейсера? Присоединиться к пиратам?

На этом мажорном моменте из выставочного хаоса возникает коллега Ом и ехидно отмечает, что видел меня час назад в том же месте, за той же игрой. Огрызаюсь фразой "We know major Tom's junkie" и нехотя покидаю поле брани. Ну что у вас здесь за ралли?



RALLISPORT CHALLENGE

Жанр: **Непорочный ралли–порт с Xbox** • Дата выхода: **Вторая половина 2002 г.** • Разработчик: **Digital Illusions** • Сайт разработчика: **www.dice.se** • Издатель: **Microsoft** • Сайт издателя: **www.microsoft.com/games**

Blowback, или Обратка

Последующие строки приводят меня в чисто человеческое смущение, поскольку совсем недавно группа адептов приставочного культа была стерта в порошок, как того, безусловно, и заслуживала. А здесь такой грандиозный конфуз: раллийный симулятор с фотографической, резкой, артистичной графикой, coming to PC, на поверку оказался портом с Xbox. Что еще более неприятно, внешность **Rallisport Challenge** вполне способна поспорить с оболочкой Rally Trophy за право ношения королевской короны. По крайней мере такого замечательного тусклого блеска металлических поверхностей ПК–глубинка еще не встречала.

В качестве повинности обещаю не жаловаться на традиционное отсутствие кокпита: бог с вами, демиурги. И да простится вам физика, нехитрая, аркадная. В поведении всех раллийных болидов ощущается антиньютонова легкость отрыва от бренной земли, стремление в воздух. На повороте нечаянная кочка ловко переворачивает автомобиль, запуская зрелищную клоунаду прыжков, сальто и кульбитов. Сами же заносы отличаются добронравной управляемостью, охотно покоряясь опытной руке и доставляя немало приятных минут поклонникам видов от третьего лица. Фонтаны грязи и песка соревнуются с фонтанами ультрафиолета: авторы кичатся абсолютно разными по оттенкам и интенсивности бликами (lens flare) для разных климатических условий. Важнейшая деталь, нечего сказать.

Дальнейшие отличия от возглавляемого Colin McRae 3 буйного стада совершенно одинаковых ралли–симов заключаются в наличии двух необычных типов игры. Ради смеха нас выпускают на лед, словно несчастных цирковых элефантов. Следующий вариант развлечения чуть менее отморожен и подразумевает скоростное прохождение горного серпантина вплоть до вершины. Так называемый "uphill". Наверное, забавно, если вы стоически отказываетесь от услуг автоматической коробки передач. В остальном — те же "Форды", те же проевшие мозг Subaru WRX. Весь таксопарк. Встречайте качественный продукт ресайклинга.

Миссия выполнима

(Утром второго дня за обязательным стаканом пищевого заменителя пищи (ПЗП) MioMax Gain я наткнулся на интереснейший материал в свежем номере "Сеульского вестника", вероятно, попавшего в наш номер по ошибке (напротив жили корейцы). Автор поднял весьма злободневную тему взаимоотношения полов в компьютерных играх: "Уже через 10 минут Пак Чи Сон прекрасным ударом с линии штрафной сравнял счет". Каково!

Дочитав до строк "...а на 41–й минуте первого тайма к неописуемому восторгу южнокорейских болельщиков Соль Ки Хён точным ударом головой вывел свою команду вперед — 2:1", я чуть было не поперхнулся коктейлем — ведь именно об этом не далее как вчера втолковывал мне, несомненно, перепутав меня с А.О., представитель корейско–испанского совместного предприятия "Трилобит–Фантаграм".)

DUALITY

Сайт игры: **www.e–duality.com** • Жанр: **Action/adventure/RPG** • Дата выхода: **1 квартал 2003 г.** • Разработчик: **Trilobite Graphics** • Сайт разработчика: **www.trilobitegraphics.com** • Издатель: **Phantagram** • Сайт издателя: **www.phantagraminteractive.com**


BESIEGER



007: NIGHTFIRE


007: NIGHTFIRE


COMMAND & CONQUER: GENERALS


COMMAND & CONQUER: GENERALS


COMMAND & CONQUER: GENERALS



И правда, экспозицию издателя Phantagram (Сеул, Корея) вряд ли можно считать полной без упоминания о ролевой приключенческой игре с экшен–элементами Duality. Проект использует наипоследнейшую версию широко известного в Корее графического движка Blue 3.0 Engine, на базе которого были созданы такие всемирные хиты, как Kingdom Under Fire и Shining Lore. Новый билд движка поддерживает все новомодные технологии вроде инверсной кинематики, динамического бамп–мэппинга и независимого вращения глазных яблок, однако интрига Duality состоит в другом.

Игра разрабатывается студией Trilobite Graphics (Мадрид, Испания), костяк которой составляют выходцы из Pyro Studios, авторы бессмертных Commandos. Отказавшись от идеи взорвать мир, ребята решили медленно свести его с ума. Название игры — Duality — выбрано неспроста. Игрок помещается в питательный раствор киберпанка, мрачного постиндустриального будущего, где вместо Правительства — Корпорация, а дети первым делом учатся серфить в киберпространстве, и лишь потом ползать по полу. Реальность и киберпространство безжалостно смешиваются в единый коктейль, пить который — бум! — приходится залпом. По динамике игра будет близка к Metal Gear Solid и Resident Evil — иконы обеих игр висят, по признанию авторов, в красном углу соответствующих изб. Каким образом разработчики из Испании смогли найти общий язык с издателями из Кореи, совершенно непонятно. В Испании знают толк в хорошей еде, работают до двух часов дня и делают Commandos впятидесятером. В Корее едят сами–знаете–кого, работают до смерти и показывают по телевизору соревнования по StarCraft.

За спиной представителей корейской компании высились двухметровые картонные фигуры Хакера, Наемника и Виртуального существа. Существо, на мой взгляд, закреплено было откровенно халтурным образом и в любую минуту могло обрушиться на хрупкого менеджера по связям с общественностью. Испуганный менеджер, стоило лишь приблизиться к нему на дистанцию поражения, всадил в меня очередь кратко рубленных предложений, из которых я понял только одно: он пытается успеть сохранить знание об игре до того, как VR–существо рухнет на стенд.

Три главных героя, три способа пройти игру до конца. Специалист по безопасности компании "А" пытается найти виновных в утечке важной корпоративной информации. На его затылке пламенеет шишка, полученная в результате удара тяжелым тупым предметом. В ходе расследования становится ясно, что в истории как–то задействованы Хакер и Ученый (который... тссс... скоро нажмет не на ту кнопку и превратится в виртуальный цифровой код). Три персонажа действуют самостоятельно, но иногда встречаются вместе. В игре нет ни плохих, ни хороших — каждый по–своему прав и по–своему виноват.

В Duality героев ждет никак не меньше 40 заданий–квестов, на выполнение каждого из которых потребуется около получаса игрового времени. Задания можно выполнить самым разным способом. Наемник склонен использовать грубую мужскую силу и автоматическую систему наведения. Он обвешан сканерами, джамерами, минами–лягушками и прочим высокотехническим скарбом. Хакер стреляет плохо, зато умеет проникать в киберпространство, складывает из модулей опасные программы (например, модуль "Огонь" и модуль "Бежать" образуют программу "Огненный шар", которая, по слухам, по действию очень сходна с известным магическим заклинанием). Главное перед уходом в виртуальное — не забыть расставить вокруг комнаты ловушки и сенсоры, так как физическое тело, увы, невозможно сохранить в качестве резервной копии.

Виртуальное существо (бывш. Ученый) так и вовсе ходит своими путями. Не имея физического тела, Существо хранится в виде электрических импульсов и, согласно громкому заявлению пресс–службы Phantagram, "пытается найти свое место в жизни".

К сожалению, оценить прелести ролевой системы Duality в ходе пятисекундного знакомства с игрой не удалось. На шестой секунде фигура на удивление нежно сползла с постамента, погребя представителей компании Phantagram под двухсантиметровым слоем картона. Повлияет ли этот инцидент на физические размеры Виртуального существа, пока не известно. Зато полная ясность с другим: за два года существования карикатурный альянс, похоже, доказал свою жизнеспособность. Испано–корейский триллер в стиле киберпанк все еще существует! Сроки выхода Duality плавно переносятся с осени 2002 на первый квартал 2003 года, однако представленная на выставке версия выглядит удивительно крепко.

.EXE-опрос



Ваше самое яркое игровое E3–впечатление?

Александр ДМИТРИЕВСКИЙ,
заместитель генерального директора компании "Нивал" по развитию (www.nival.ru)

Разработчик видит чужие игры на выставках только в коротких промежутках между встречами, на которых он рассказывает о своих проектах. Кроме того, на чужие игры я смотрю с целью научиться, как надо и как не надо делать игры, как надо и как не надо их продвигать, а также понять, что будет происходить на рынке через год. Поэтому с E3 я уехал в первую очередь под приятным впечатлением от реакции прессы и издателей на "Блицкриг", Silent Storm, продолжение "Демиургов" и наш новый проект для PlayStation 2, а во вторую — с кучей заметок по дизайну игр для консолей.

На выставке несколько тысяч игр, а у тебя всего несколько часов, свободных от встреч, поэтому на одну игру смотришь две, от силы пять минут. В основном запоминаются не игры, а приемы и "фишки": как сделана камера в этой игре, каким не должен быть интерфейс в той... Я тщательно разглядывал игры для PS2, поскольку новый проект "Нивала" предназначен для этой платформы. Очень понравились Ratchet and Clank от Sony, Red Dead Revolver от Capcom, Alter Echo от THQ. Ну а в оставшееся время показывал на стенде CDV нашу новую стратегию "Блицкриг". Пресса хвалила, настроение было замечательное, но тут случилось жуткое: пришел Олег Медокс — разглядывать наши самолеты.

Что сказать… мы так и не смогли достичь консенсуса по вопросу расположения звездочек на крыльях…

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Сайт игры: **www.needforspeed.com** • Жанр: **Спортивно–шоссейное безобразие** • Дата выхода: **2002 г.** • Разработчик и издатель: **Electronic Arts** • Сайт: **www.ea.com**

Ставьте припарку

На самом деле игра называется NFS3HP2, таким образом на версты перещеголяв малоизобретательного режиссера Джорджа Лукаса с его R2D2, C3PO и “Звездой смерти”. Всамделишние звезды смерти уже давно высиживает толстогузая Electronic Arts, гнездовье для самых низколетящих и трэшевых ласточек индустрии. Время от времени в гулких недрах ее исполинского чрева вспыхивают очаги изобретательности класса MOHAA, NFS: Porsche Unleashed или даже The Sims. От огонька немедленно прикуривают и устраивают факельное шествие: ночной покой мирных граждан нарушают десяток The Sims, восемь NFS, четыре SimCity, чертова дюжина C&C — все в белых остроконечных колпаках и с дикими козьими мордами. Заговорив же о спортивных пастбищах EA, можно с чувством икать до второго пришествия. Эти одаренные приспособленцы способны задушить на корню любое проявление умного и доброго, пользуясь только голым энтузиазмом и корпоративным рвением. Чудо–отроки!

У стенда EA самый большой экран, наиболее оглушающие динамики, роскошный Aston Martin в натуральную величину и благодатно–позорная плеяда игр. Одной из несомненных гнилых жемчужин, украшающих EA–цитадель, выступает NFS–порт с PS2 на PC, что само по себе просит отдельных выразительных средств и приемов, уже заточенных, смазанных, взведенных, пристрелянных и с нетерпением ожидающих релиза. А покамест — анонс грядущих забав в тильуленшпигелевском стиле.

Need for Speed: Hot Pursuit 2 является идеологическим, метафизическим и генеалогическим удлинением Hot Pursuit, о чем не без укора намекает номерной знак в хвосте названия игры. Кроме того, на ощупь, вкус и цвет HP2 столь же бездарна и безыдейна, как и ее известная прародительница. Поездка на Chevrolet Corvette здесь ничем не отличима от гордого марша на Ferrari 360 Spider. Заподозрить авторов в философском обобщении идеи скоростной транспортировки человеческих организмов на четырехколесных повозках не позволяет непринужденный пафос, сопровождающий каждый новый шаг игроделателей к эксклюзивному аду для особо одаренных девелоперов. Откатав пару заездов в Hot Pursuit 2, вы не почувствуете ничего. Ни радости, ни огорчения. Очередной продукт некогда достойной внимания серии принципиально не вызывает. Ничего. Точка.

Лучше бы потратили силы, деньги и лицензию Ferrari на создание, скажем, NFS6: Ferrari Extravaganza. Я был бы горд оказаться первым в очереди за Collector’s Edition.



Дядя, ну купите склисса!

Приличные проекты EA предпочитала показывать за закрытыми д. Конечно, добиться ажиотажа, хотя бы сопоставимого с ославленным “DOOM Theater”, нашим электронно–художественным друзьям не удалось, но собрать очередь они все–таки смогли. К счастью, нам было назначено. Диджей гонял две заводные пластинки — Earth & Beyond и C&C: Generals. Мы чувствовали себя несколько покусанными зубастым капиталистическим шоу–бизнесом и с радостью использовали возможность спокойно подремать — один из нас на ролевом, а другой — на стратегическом перформансе. Знаете, сколь примечательно пробуждение от рвущего ткань реальности ядерного взрыва и торжествующих воплей китайских генералов? Хочется немедленно возопить: “Обедать!”.

Westwood изрядно подготовилась к вечеринке. В онлайне торчало как минимум четыре статиста, в то время как мистер говорящая голова, он же диджей, излагал наперед заученные сентенции и сводил в единый сет отрывки приключений своих подчиненных на большом широкоэкранном телевизоре. Было заметно: репетировали.

Содружество Westwood/EA/Doug Chiang (последний персонаж занимался дизайном кораблей в Star Wars Episode I & II) жизнерадостно направилось прямиком к темной онлайновой стороне, где совсем недавно бесследно канула Allegiance от Microsoft и навеки успокоился первопроходец Wing Commander Online. Мысль превратить просторы Интернета в примитивный дойный микрокосмос не оставляет многих представителей индустрии. Такими темпами жанр онлайнового симулятора/РПГ вскоре получит репутацию премиального кладбища слонов.

Поскольку **Earth & Beyond** (E&B) выглядит неубедительно. И дело даже не в несуразно цветастой графике, стилистически копирующей почерк дизайнеров гавайских рубищ. До сих пор никто, кроме авторов Elite, не смог достойно объяснить человечеству, зачем ему вообще находиться в открытом безвоздушном пространстве. Аргументы вышеописанного консорциума также не имеют достаточного веса.

На три расы приходится по три корабля, которые на самом деле и являются игровыми классами: скаут, файтер, торговец. Расы специализируются каждая в своей сфере, но имеют корабли всех указанных направлений. Оригинальный способ создания персонажа dual–выучки, ничего не скажешь. Разведчикам полагаются мощные двигатели, гиперпространственные и маскирующие корабль устройства. Будем ли обсасывать функции военных? Не думаю — равно как и купеческие забавы.

Безрассудным подписчикам E&B надлежит исправно открывать новые галактики, исследовать космические аномалии и заброшенные станции, воевать с одичавшими ботами и пиратами, а также изучать обнаруженные артефакты и таскать туда–сюда вяленую кукурузу и жевательную резинку следующего тысячелетия. Единственным забавным открытием разработчиков остается концепт визуализации гиперпрыжков: представьте себе извергающую электрические разряды шаровую молнию, проносящуюся мимо мирно пасущихся граждан и мячиком, по–спортивному, отскакивающую от путевых контрольных точек.

EARTH & BEYOND

Сайт игры: **http://ebweb.westwood.ea.com** • Жанр: **Онлайновое ролевое дурачество космических масштабов** • Дата выхода: **Конец 2002 г.** • Разработчик: **Westwood Studios** • Сайт разработчика: **www.westwood.com** • Издатель: **Electronic Arts** • Сайт издателя: **www.ea.com**

Публика занимается выбранным ремеслом и за то гребет бесчисленные experience–баллы, немедленно вгоняемые в повышение “штурманского чутья” или “торговой хватки”. Какая чушь! Компьютер исправно скармливает игрокам спонтанно генерируемые задания, создает для них карманные мини–галактики и черные дыры. Конферансье тоном Америго Веспуччи объявляет, что никто, ни единая живая душа, не знает о творимом в черных дырах произволе. Мы не заинтригованы, мы зеваем. Может быть, вам захочется приземлиться на планете, выскочить наконец из обрыдлого корабля и поболтать с другими игроками в импровизированном графическом чате от третьего лица? Не–а: ведь нам не нравится платить по 9,95 USD за артхаузный онлайновый чат с повадками лежалого космосима.

Господа творческие революционеры напрочь забывают о причинах беспрецедентного и до сих пор недостижимого успеха серии Wing Commander — мастерского жонглирования сюжетом. А как вы скормите увлекательную сюжетную линию онлайновому игроку? Вложите пару видеокассет с мультсагами о “базе “Макарон–1”?

Просыпайся, Андрей. Выйдем вон.

BESIEGER

Сайт игры: **www.besieger.com** • Жанр: **3D–стратегия в реальном времени** • Дата выхода: **1 квартал 2003 г.** • Разработчик: **Primal Software** • Сайт разработчика: **www.primal–soft.com** • Издатель: **Не объявлен**

В осаде

…В Kentia–холле, в диком, но жутко симпатичном месте, где пытаются продать что–нибудь друг другу некрупные, зато забавные разработчики со всех шести граней земного куба, в самом его центре, жестикулируя крылоруками, представлял дракона (видимо, пытаясь улететь от осаждавших) наш старый знакомый — Слава Письменный из московской Primal Software. Получалось — неплохо. Но дракон вот–вот должен взлететь, о чем вы знаете из нашего позапрошлономерного превью на The I of the Dragon (и, конечно, демо на нынешнем диске), поэтому основные силы Primal Software брошены нынче на то, чтобы сделать на том же (переработанном и улучшенном, разумеется) движке новую игру. RTS.

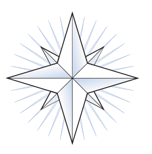
Игра называется **Besieger** (то есть “осаждающий”), и не зря: баталии между тремя расами (гномы, амазонки и, извините, люди), идущие на архипелаге из нескольких островов, имеют несколько интересных особенностей.

Обещанные авторами шесть с лишним десятков строений не просто будут стоять, подпирая друг друга, как это оно обычно случается, но сформируют полноценный трехмерный город с внешними стенами и прочей инфраструктурой. Сия фортеция будет прекрасно защищена — дабы противостоять весьма серьезным неоднократным атакам. Следовательно, смекаем мы, не давая раскрыть Вячеславу рта, нам, игрокам, придется не только осаждать, но и отсиживаться за собственными стенами, готовя вылазки, не так ли? Именно. Осады? “О, это будет нечто большее, — говорит Слава, — чем обрыдшая традиционная мясорубка, где преимущество у того, кто первым устроит tank rush”.



Кстати, о танках, то есть о медиевальных (ибо на дворе оно, средневековье) юнитах. “Порядка двух сотен, — сообщает драконий босс, — самых разных, за счет цепляемых на основную модель частей — оружия, брони и т.п.” Плюс десятки квадратных километров в каждом уровне, терраморфинг и прочие модные features.

Ресурсов всего три — дерево, камень, железная руда, так что добывать их будет не слишком утомительно; развитие — почти как в жизни: строится специальное здание (СПТУ?), заглянув в которое простые колхозные парни могут поменять профессию: взять в мозолистые боевые луки, сесть на лошадей и т.п. Ну и, само собой, в бою воины получают опыт, отсюда обычная практика: беречь ветеранов, стараться не посылать их в совсем уж гиблые массакры…



.EXE-опрос

Ваше самое яркое игровое E3–впечатление?

Антон БОЛЬШАКОВ,
заместитель директора компании GSC Game World (www.gsc–game.com)

Больше всего запомнились стенды Electronic Arts и Microsoft, сделанные с большим размахом и соответствующие уровню шоу. Потрясающе выглядели The Lord of the Rings, Medal of Honor: Frontline (PlayStation 2), C&C: Generals, SimCity 4, Rise of Nations, Unreal Championship и MechAssault (два последних — Xbox). Однако самой–самой игрой выставки мне показалась Deus Ex 2. Вероятно, причина еще и в том, что я большой поклонник первой части творения Уоррена Спектора.

Игра сменила движок (как графический, так и физический), отчего стала еще более атмосферной. Освещение просто великолепно — тени создаются как статическими, так и динамическими источниками света… Все это, безусловно, будет способствовать натяжению нервов игрока до предела. Разработчики, к примеру, демонстрировали слабо освещенный туннель, по которому шел монстр. По мере продвижения твари тень от нее на стене туннеля правильно увеличивалась и уменьшалась относительно источников света. Следующая сцена: в темной комнате стоит дырявая бочка, в которой горит огонь. Свет от пламени создает правильное статическое освещение и порождает тени на стенах. Но тут один из авторов толкает бочку, и она катится по комнате, при этом свет, проникающий через ее пробоины, правильно проецируется на все окружение. Зрелище завораживает.

После увиденного хочется пожелать Уоррену и его ребятам настоящей удачи. Без нее никак.

В общем, все ждем DX2: Invisible War!

АЛЕКСАНДР “СКАР” ВЕРШИНИН

АНДРЕЙ ОМ

ПРИ ДЕЯТЕЛЬНОМ УЧАСТИИ

ОЛЕГА “ОЛЕГА МИХАЙЛОВИЧА” ХАЖИНСКОГО (И ЕГО УМЕЛОГО МНОГОСОТДОЛЛАРОВОГО ФОТОАППАРАТА), МАШИ АРИМАНОВОЙ, АШОТА АХВЕРДЯНА, ФРАГА СИБИРСКОГО, МИХАИЛА СУДАКОВА, АЛЕКСАНДРА МЕТАЛЛУРГИЧЕСКОГО, КИРИЛЛА “ХВАТА” ИВАНСКОГО И ГОСПОДИНА НАШЕГО ПЭЖЭ (СПЕЦИАЛЬНЫЙ ГОСТЬ!)

ПРЕДСТАВЛЯЮТ

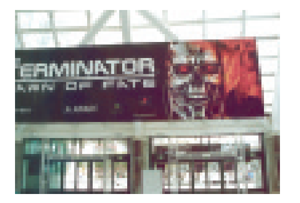
НОВЕЙШИЙ ЛИТЕРАТУРНО–ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ВЫСТАВКЕ E3’2002 (ЛОС–АНДЖЕЛЕС, США, 22–24 МАЯ)

МАРШРУТЫ ТРЕХ “Е”, или They Came From Hollywood









Недалеко от выставочного центра висит рекламный плакат, слоган которого когда-нибудь обязательно будет блистать золотом таблички над креслом главного редактора самого культового из журналов. Внимайте, смертные, гласу космической мудрости:
“BB DOESN’T CALL. HE DIRECT CONNECTS”.
Воистину connects. А.О. пулей вылетает из пресс-центра, с видом гвардейского журналиста, только что рефлекторно уложившего полную залу мурзилок при помощи карандаша Coh-I-Noor и зажима для банкнот.
Волосы стоят дыбом: “Читал письма из дома. ББ нежно попросил найти какого-нибудь профессионального фотографа (желательно известного), специализирующегося на видовых съемках Лос-Анджелеса и выцыганить у него пару авторских работ для обложки. Разумеется, даромЪ! И что мы теперь будем делать?!” Предложение попросить политическое убежище отклоняется за неубедительностью. Если политически бежать, то только полярниками в Антарктиду.
Ровно в полдень журналистов кормят. Поленница строгих авиационных рационов высится почти до потолка, и лишь изящная чернокожая девушка отделяет подвывающую пресс-свору от неаппетитной, но совершенно бесплатной биомассы. Сцена заслужила бы одобрение короля ужасов Стивена Кинга: девица сверяется с часами и начинает мееедленно, очень мееедленно отступать в сторону, сопровождая тактический маневр несмелой речевкой: “Сейчас… я отойду… и как только… моя нога… коснется… во-о-он того коврика… вы сможете подойти… поближе… и взять один поднос еды… Нет… не сейчас… Стойте. Стойте!! Не затопчите меня!!!” Глухой рокот подошв и зверское чавканье мешают нам проследить дальнейшую судьбу несчастной.
Каждый час расписан по вехам, от встречи до встречи. Мы бегаем по закрытым показам и видим основной зал лишь в коротких перерывах между — такое плотное расписание у нас впервые. Периодически в толпе красным шаром вспыхивает голова спешащего по маршруту партнера, ошибиться здесь невозможно. Мы, вундеркинды и мастермайнды, когда представился выбор, схватили машину с открытым верхом, ка-бри-о-лет. “Невозможно, невероятно умный поступок, солнышки”, — одобрил нас мерзко хихикающий ББ. Он знал. На следующий же день “ваших корреспондентов” посетила странная антагоническая болезнь, удачно сочетающая совершенно разнополюсные симптомы. А именно: мы мгновенно сгорели и простудились. Едва узнав о причине недуга, каждый любопытствующий разражался гомерическим хохотом, перетекающим в нервное икание, а Левелорд чуть не свалился с балкона в обнимку со своей драгоценной Водкой (вообще-то он не пьет. Серьезно. Это имидж. Старый подводный цэрэушник…). Дневное Л-А-солнце жарит убийственно, даже сквозь тучи. “У меня развивается косоглазие, — жалуется А.О., задумчиво снимая с носа стружку. — И мне неудобно смотреть”. А у меня впервые в жизни облезают уши, чей неземной вид изрядно поднимает настроение напарнику.
Разработчики и издатели тем временем нам искренне завидуют. Они сидят в своих склепах почти круглосуточно, выползая лишь для того, чтобы вдрызг напиться. “Я слишком стар для этого”, — в двадцать пятый раз томно произносит Левелорд и корчит жуткие гримасы, призванные символизировать его гипотетические муки. На дяде Пете Молиньё нет лица, он прошел сквозь шпицрутен-строй из семи десятков интервью. И все же большинство ПК-персонажей знают: главное простоять второй день, хоть тресни. К третьему заходу выставка всем изрядно приестся и можно будет расслабиться. Персонал на стендах больше не будет навскидку отстреливать ворующих чай и пирожки негодяев, площадки у демо-компьютеров опустеют.
И только вокруг пенопластового кубика Doom III Theater будут сидеть горемычные жертвы ажиотажа…

Александр ВЕРШИНИН.



OM #3: PRESTO RISOLUTO SPIRITUOSO

ПРОГРАММА ЭКСКУРСИИ

*Специальный тур по поместьям знаменитостей: циркус максимус **Electronic Arts** — Маршрут автомобильного сафари на "Хаммерах": стенд **Electronic Arts**, неприметная бойница в крепостной стене, патрулируемая ряжеными в камуфляж моделями мужского пола — Премьера театральной постановки "Творение бесходового" на сцене государственного имени красного Сида Мейера театра-студии "**Firaxis**" — Нехожеными тропами: тайный ангар **Microsoft** для митингов с участием особо важных п. (вход по предварительной записи во всемирном PR-агентстве Panache PR, город Лондон, — именно эта компания составляет ежедневный распорядок для...)*

ОБЪЕКТЫ ОСМОТРА

***007: Nightfire** (обиталище секретного имени Ее Величества агента легко узнать по припаркованному у калитки Aston Martin Vanquish цвета в точности как солнечное калифорнийское утро, только серебристого); **Command & Conquer: Generals** (у бойницы, предназначенной для просмотра игры, разбит палаточный городок: суетятся чумазые дети, усталые люди в грязных одеждах пьют воду из помятых пластиковых бутылок, в воздухе разлита тоска. Это не беженцы, это страждущая пресса); первая в мире бесходовая стратегия **Civilization III: Play the World**; юберселебрити **Питер Молиньё** (Peter Molyneux), который, как известно, не пьет одеколон и не употребляет даже мухоморов, а также его новые нетленки **Black & White 2** и **The Movies**.*

Olde Shoppe

На углу Santa Monica Drive и Arizona Avenue, в паре кварталов и нескольких десятках метров от общественного пляжа, легко обнаружить страшную эстетическую месть безвестных калифорнийских "ниндзей" британским колонизаторам. Лица граждан Великобритании, оказывающихся по вышеприведенному адресу, омрачаются трудноописуемыми выражениями, руки судорожно хватают воздух в том месте, где должен висеть мушкет, а в головах новеньким совереном сияет мысль о том, что проклятую независимость, пожалуй, пора уже отбирать назад.

Столь душепагубное влияние на обычно хладнокровных обладателей синего паспорта с чертополохом и львами на обложке оказывает странное завихрение калифорнийского сознательного, выкристаллизовавшееся в сувенирную лавку под выцветшим Юнион Джеком: литровые кофейные кружки с георгиевским крестом, пляжные шорты с силуэтом Биг Бена на заднице и (гвоздь программы!) китайского производства рюмки для текилы с жирной надписью "God bless the queen!". Словно всего этого мало, торговая точка носит название "The King's Head: Ye Olde Souvenire Shoppe".

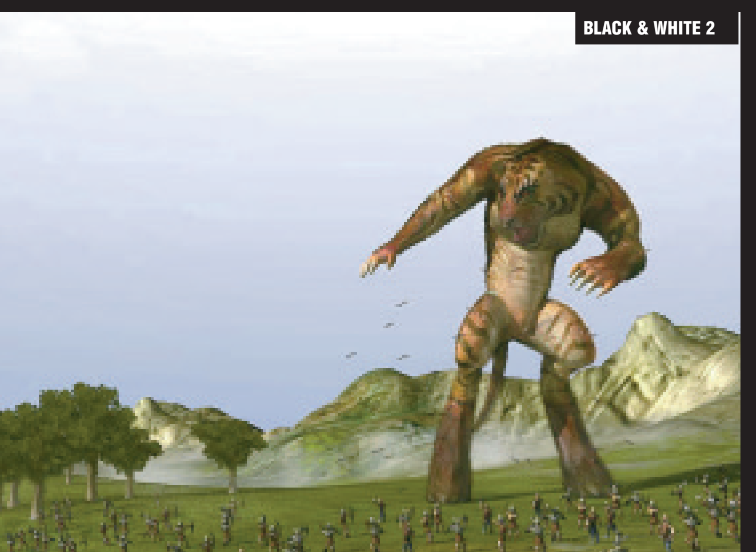
Набор FPS–аттракционов сходного качества и эстетического свойства представляет Electronic Arts под вывеской **007: Nightfire**. В нижней части экрана маячит, мешая целиться, белое пятно — это... манжет. Командор Бонд, понимаете ли, отправляется на задания исключительно в смокинге от Brioni и пьет мартини–с–водкой–взболтать–не–смешивать даже на завтрак, вместо чая. Эффективность "Вальтера ППК" равна эффективности слонобойного шотгана — кто в наше время отвлекается на такое занудство, как балансировка оружия!.. Камера пугает прохожих, в самые, по ее мнению, важные моменты переключаясь на вид от третьего лица, оказывающийся неожиданно неприглядным. Кривые фалды, полигональный куб прически, суковатые колоды вместо рук и ног: определенно, на съемочную площадку прокрался Буратино, опоив Пирса Броснана водочно–клофелиновым коктейлем. Просим EA–приказчика сурово покарать виновных. Вскидывает брови: "Это есть подвергшийся тяжелой модификации дви–

007: NIGHTFIRE

Жанр: **FPS** • Дата выхода: **Осень 2002 г.** • Разработчик: **Gearbox Software** • Сайт разработчика: **www.gearboxsoftware.com** • Издатель: **Electronic Arts** • Сайт издателя: **www.ea.com**


CIVILIZATION III: PLAY THE WORLD


CIVILIZATION III: PLAY THE WORLD


BLACK & WHITE 2


BLACK & WHITE 2


THE MOVIES


THE MOVIES

жок от Half-Life!" Вы хотели сказать — от Quake 2?.. Прячет глаза. Понукаемый нами Бонд тем временем носится по одинаковым комнатам, открывает одинаковые двери и убивает одинаковых гангстеров: злые волшебники из Gearbox зачем-то поселили Дж. Б. в бессмысленную и беспощадную extended-версию Nakatomi Plaza.

Внести разнообразие в монотонную жизнь секретного буратины призвана самая дальняя полка shoppe, уставленная пыльными гэджетами, произведенными в странах не третьего даже, а как минимум четвертого-пятого мира: десятидолларовые часы (отдаленно похоже на) Omega Speedmaster, изрыгающие лазерный луч; "паркер", трансформирующийся в метательный дротик; "мобило"-электрошокер и зажигалка-фотоаппарат. Играбельные на сегодня уровни при этом отнюдь не позволяют заподозрить игру в наличии развлечений, отличных от тупого убийства каждого встречного, — разве вот только можно метнуть под ноги врагам чемодан, из которого выскочит автоматический пулемет и устроит неслабую дискотеку. Для наших самых маленьких телезрителей игра предлагает "раздевающие" очки, как в The World is Not Enough. Впрочем, во избежание излишней месмеризации аудитории мощность очков в Nightfire существенно увеличена — они раздевают до скелетов. Еще с их помощью можно видеть сквозь стены.

Судя по дальнейшему неинтерактиву, в полной версии нашего героя ждет-таки пара занятных моментов: вот буратина обнимает буратинодевочку в мехах! Вот он в скафандре летит в открытом космосе отвинчивать рога какому-то спутнику! Вот, в конце концов, краснозвездный вертолет Ми-26 шарашит ракетами по утлому вагончику подвесной дороги, откуда буратина огрызается из АК-47. Великое Колесо Масскульта, похоже, совершило еще один неумолимый круг: Остин Пауэрс и Кейт Арчер, вызванные своими создателями к жизни единственно для того, чтобы издеваться над командором Бондом, теперь выглядят по сравнению с ним форменными Хэмфри Богартами.

Да-да, пупсик.

P.S. Нам еще повезло: ПК-версия Nightfire будет избавлена от автомобильных гонок. Кажется.

P.P.S. Nightfire не имеет никакого отношения к Фильму, Ранее Известному Как Bond 20, а ныне официально поименованному Die Another Day. При упоминании последнего глаза менеджеров EA мечтательно закатываются под надбровные дуги. Buratino will return in next chapter.

Все страхи мира

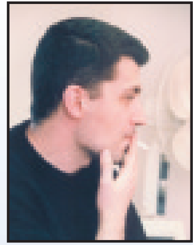
Проезжая в белом кабриолете по черным районам Лос-Анджелеса в конце мая-2002, вы наверняка обратили бы внимание на рекламные биллборды: это особый жанр. Вот напротив окружной тюрьмы висит огромная подсвеченная прожекторами "малява" со словами "Wellcome home, Suge! От пацанов с Tha Row Records и Suge Knight Films". Сидящий в упомянутой тюрьме владелец лейбла Tha Row Suge Knight (Сьюдж Найт), должно быть, каждый раз, подходя к окну своей комфортабельной камеры, умывается слезами умиления. Ему скоро на волю. Или вот огромный жирный спайдермень с улыбкой Биг Боя предлагает вам стремительно настроиться на волну Power 106 FM (...Hip-hop in its finest!), — свирепые басы моментально раскачают ваш "Мустанг" так, что он начнет высекать кормой искры. Третий популярный рекламный плакат представляет собой сложные лица гг. Аффлека и Фримена и следующий слоган: "27000 ядерных боеголовок. Одна пропала".

Сумма мировых страхов по версии Тома Клэнси каждые полчаса визуализуется в посвященном **C&C: Generals** павильоне Electronic Arts: в центре лагеря Global Liberation Army медленно вырастает гриб ядерного взрыва. Время автоматически замедляется. Гнездовье террористов сметает, стирает с земной поверхности радиоактивным огнем; летят, кувыркаясь в воздухе, автомобили; в радиусе нескольких километров от эпицентра валятся деревья; горят случайные хижины. Присутствующие не дышат. Страшный голос главы EA Pacific Майкла Скэггса (Michael Skaggs), усиленный динамиками: "Вот так следует договариваться с террористами".

COMMAND & CONQUER: GENERALS

Сайт игры: **http://generals.ea.com** • Жанр: **Трехмерная RTS** • Дата выхода: **Октябрь 2002** г. • Разработчик: **EA Pacific** • Издатель: **Electronic Arts** • Сайт издателя: **www.ea.com**

.EXE-опрос



Ваше самое яркое игровое E3-впечатление?

Вячеслав ПИСЬМЕННЫЙ,
генеральный директор компании Primal Software (www.primal-soft.com)

Несмотря на то что эта E3 у нас не первая (а именно четвертая), выставляли свои проекты на собственном стенде мы впервые... И впечатлений набрались просто сумасшедших!

Итак, E3. Это взрыв! Атмосфера накалена до предела. Встречи с издателями с интервалом в 20-30 минут! И за эти 20 минут надо успеть представить не только себя, команду, страну, но и все три наших проекта! Причем зачастую нескольким разным людям, задачи и интересы которых не всегда совпадают, так что вопросы сыплются самые разнообразные: из области программирования, гейм-дизайна, арта, планирования, финансов, лицензирования, портирования и проч., и проч.

Народ валит и сметает все рекламные материалы уже к середине E3. Приходится заказывать дополнительный тираж демо-дисков и пресс-материалов прямо на выставке (благо там есть кому этим заниматься).

К огромному сожалению, на этот раз почти ничего не видел. Времени не было не только на еду и, пардон, туалет — даже покурить выходили вместе с потенциальными издателями (к счастью, европейцы и азиаты — куда более курящая публика, чем американцы, так что периодически вырваться на минутку все же удавалось, но лишь на минутку).

Да... Такого аншлага мы точно не ожидали. Мало того что первая десятка издателей оценила The I of the Dragon как "очень технологичный новаторский проект", многие паблишеры возвращались к нам на следующий день, а некоторые и по нескольку раз — чтобы уточнить то одно, то другое. Бог мой, они буквально сражались между собой за право провести переговоры первыми. Я бы и сам не поверил, если бы кто-то предсказал мне столь бешеный интерес к игре со стороны ведущих издателей вроде EA, Infogrames, Ubi Soft, Vivendi, Take Two (а ведь еще были не менее уважаемые JoWooD, CDV, Akoei, Namko и др.). К слову, свидетелями всего этого буйства были представители нашего бывшего российского издателя (стенд "Буки" располагался прямо напротив нашего, всего в трех метрах).

Еще несколько интересных моментов: приходили программисты из Maxis — долго восхищались "Драконом". Спустя полчаса привели людей из Electronic Arts... Приходили программисты из Lionhead Studios — задумчиво так стояли, затем попросили рассказать, потом долго цокали языками, расспрашивали про движок, после чего спросили, а видел ли игру Питер (Молиньё. — **В.П.**). Я объяснил, что показывал ему игру на прошлой выставке, но с тех пор столько воды утекло. На что они сказали, что пойдут и позовут его сами...

В общем, впереди новые переговоры, новые контракты, проекты, выход на приставочный рынок и, видимо, значительное расширение компании...

P.S. Увы, увы, из чужих игр так почти ничего и не посмотрел. По соседству крутились всяческие недорогие корейские, тайваньские и китайские проекты, качества в основном весьма среднего...
P.P.S. Впрочем, нет, посмотрел на третий WarCraft. Как-то уж чересчур цветаст и аляповат, не находите? Глаза устают от буйства красок уже через пару минут. Но, может быть, так теперь и надо?..



C&C: Generals — феномен выставки. 20 играбельных минут по динамике, энергии и вызываемому у зрителей желанию немедленно сорвать с головы треух и от избытка чувств задавить его ногой легко превосходят все предыдущие игры с логотипом Command & Conquer, не исключая Renegade. В свое время все поставили крест на растолстевшем и обрюзгшем Траволте — брильянтин и танцы around the clock вышли из моды. Не следовало этого делать. Мы счастливы, Винсент? Да, Джулз, мы счастливы.

Вот солнечный Казахстан с высоты птичьего п. Запнувшийся было о пальмы (!) взгляд быстро возвращается к ползущему по улочкам в сопровождении броневиков охраны черному лимузину. Вы ведь понимаете, что сейчас должно произойти?.. Совершенно верно: полигональные моджахеды грамотно подбивают сначала головную машину колонны, потом замыкающую, после чего отправляют сразу несколько ракет под брюхо членовоза. Включается рапид: лимузин, медленно переворачиваясь, взлетает над дорогой, превращаясь в красивый шар живого красно–желтого пламени. Роль нацеленной в наши сердца ледяной купидоновой стрелы в этой сцене играет заметное в огне оторванное колесо — вращаясь, оно улетает куда–то в сторону.

Скэггс оставляет лимузин догорать, загоняя вместо этого террористов на городскую площадь посредством тяжелой бронетехники: не желая поступаться принципами, те кричат что–то в смысле “Die, capitalist pigs!”, после чего гибнут под прямыми ударами главных танковых калибров.

Новый мировой порядок по версии EA Pacific: танки не всесильны. Для вселенной C&C, к которой, несмотря ни на что, по–прежнему относится игра, такое откровение равносильно звонкой пощечине. Грамотно расположенный отряд из 10–12 базукаменов (разговаривающих, надо заметить, со страшным арабским акцентом) — и Наш Американский Tank Rush тонет, пуская пузыри, в море ракет. В демонстрационном дзоте явственно слышится скрежет нескольких сотен зубов. Скэггс: “Не расстраивайтесь, сейчас мы попросим помощи у наших китайских союзников”. Из леса выходит пехота под красными знаменами, кричит “ЫРРАААА!” и стремительно изводит всех до единого предприимчивых антиглобалистов. “А все эти пешие батальоны, как вы понимаете, можно утоптать двумя–тремя джипами или правильно организованной авиационной бомбардировкой”. Иными словами, подтверждаются самые ужасные подозрения: в C&C появилось место тактике. Камень–ножницы–бумага. То, до чего в Blizzard додумались полдюжины лет назад, озарило конкурирующую концессию только сейчас. Однако, как это говорится на Среднем Западе, лучше поздно, чем под себя.

От дум отвлекает последний привет от GLA: уцелевший террористический джип парой ракет взрывает неприметную дамбу в углу карты.

Аббревиатуру RTS специально для Generals следует изменить: правильнее будет RTA. Real–Time Apocalypse. Приливная волна сметает близлежащее поселение и катится дальше, камера выхватывает пытающиеся скрыться от нее гражданские автомобили — не успеть, вода подхватывает их и перемалывает где–то в своих глубинах. Так не бывает — в двадцати минутах реального времени и в пределах единственной миссии Generals легко поместятся два фильма Black Hawk Down и еще останется место для The Sum of All Fears.

Сможет ли EA Pacific держать такой темп в течение всей игры? Кто сменит “профессиональных актеров” из цирковой труппы карликов и умственно отсталых “Орфей и Эвридика” в межмиссионных роликах Generals? Обо всем этом и многом другом вы узнаете из следующих выпусков нашего ежемесячного радиошоу Big Ohm’s Mornings на УЧУFM. There’s always somethin’ crackin’ in da hood!

Turnless, или Прощание с кнопкой

На стенде Infogrames творилось нечто вроде театральной постановки. Две фигуры на залитой светом сцене: худой мужчина с черными усиками и румяный толстяк в балахоне с покосившимся лавровым венком на голове не могли поделить что–то важное. “Нет!” — кричал худой. “Да!” — не соглашался с ним толстяк с венком.

“Слишком долго!” — кричал с усиками. Толстый в ответ смешно бегал по сцене, задирая колени. “Я могу, могу быстрее”, — пищал он. “Нет, не можешь”, — не успокаивался худой. “Я уже почти закончил! Осталось немного!”

“Ты слишком долго думаешь!” Нахал с усиками демонстративно взглянул на часы и зевнул. Потом вдруг повернулся и зашагал к краю сцены, будто бы намереваясь уйти. Толстяк бросился за ним, но был тут же схвачен двумя дюжего вида мужчинами в костюмах предводителей галлов.

“Его время истекло, — раздался голос из самого поднебесья, где крепилось осветительное оборудование и динамики. — Он больше не будет походовым. Отныне он будет — БЕСХОДОВЫМ”.

“Бесходовым”, — повторил Толстяк шепотом во внезапно наступившей тишине и засмеялся. “Бесходовым”, — повторил стоящий рядом со мной продавец надувных шаров “Blow out your brains”. “Бесходовым”, — вдруг услышал я свой голос. “БЕСХОДОВЫМ!” — начала скандировать толпа около стенда Infogrames. “БЕСХОДОВЫМ!!!” — прогрохотал голос с небес. На собравшихся вокруг стенда людей обрушилась ритмичная музыка. Откуда–то слева возникли booth girls в легких серебристых накидках — они разносили подносы с алкоголесодержащим коктейлем. На бокалах было выгравировано слово “turnless”. Я выпил коктейль залпом и аккуратно убрал бокал в сумку.

Худой мужчина с усиками куда–то смылся, а толстяк с венком продолжал смеяться. Девушки тем временем уже освободились от груза подносов и танцевали в глубине сцены в серебристом дыму. Перед ними материализовался молодой человек в костюме party boy с бокалом “turnless” в руках.

“Рад приветствовать вас, друзья! — закричал молодой человек. — Меня зовут Джефф Моррис (Jeff Morris), я продюсер **Civilization III: Play the World** и сейчас мы будем слэмо–

CIVILIZATION III: PLAY THE WORLD

Сайт игры: **www.civ3.com** • Жанр: **Бесходовая стратегия** • Дата выхода: **Октябрь 2002 г.** • Разработчик: **Firaxis** • Сайт разработчика: **www.firaxis.com** • Издатель: **Infogrames** • Сайт издателя: **www.infogrames.com**

ваться!" С этими словами продюсер ожидаемого продолжения популярной игры разбежался и прыгнул со сцены в толпу, картинно зажмурив глаза и расставив руки. Народ около сцены вежливо расступился, пропуская продюсера, а затем сомкнул ряды. Я немедленно отправился на поиски тела.

"Послушайте, Джефф, а что же все–таки это такое — "turnless"?" — сумел выговорить я, принимая из рук сотрудника Firaxis очередной бокал с одноименным напитком. Некоторые девушки уже сняли свои серебристые накидки. "Видишь ли, Антуан (я не стал поправлять)… Мы живем в стремительном мире. Сегодня нам приходится бежать изо всех сил только для того, чтобы остаться на месте. Современный поклонник Civilization уже не может проводить по 40 часов в день за игрой или обмениваться своими ходами по электронной почте раз в неделю. Игроки требовали от Civ3 мультиплейера, но никто не просил: "заставьте меня провести жизнь в ожидании чужого хода". Поэтому мы и придумали новый "бесходовой" режим. Вы спрашиваете, почему мы не назвали его "реалтаймовым"?". Джефф истерически захохотал, а затем закашлялся.

Потом вдруг перешел на свистящий шепот: "Да вы понимаете, каким будет резонанс? "Цивилизация в реальном времени!" Age of блн Empires! Нас разотрут в порошок! Приходится выкручиваться. Чем плох режим turnless? Игроки совершают свои действия одновременно, но в пределах хода могут двигать юниты только один раз. Двинул солдатика — изволь подождать. Чем больше в игре городов, тем длиннее ходы. Впрочем, подождите…" Джефф стремительно вскочил и стал рыться в недрах костюма party boy. "Сейчас… сейчас…" Ничего так и не обнаружив (что было совершенно неудивительно после такого падения), Моррис расстроился и стал собираться обратно на стенд. Мы скомкано попрощались.

Презентация долгожданного аддона к Civilization 3 достигла апогея и теперь неудержимо клонилась к закату. Умывшись ледяной водой в одном из туалетов Центра, я предпринял попытку осмыслить случившееся.

Итак, многопользовательское расширение Civ3 наконец–то получило более или менее четкие очертания. Firaxis, помимо классического и невероятно длительного походового режима, предлагает игрокам несколько новых способов поиграть вместе. "Бесходовый" и "параллельный" режимы дополнят экстремально короткие партии в "Захвати флаг", "Один выстрел — один труп" и "Все против всех". Да, это случилось. Мы столько ныли по поводу того, что "Цивилизация" задохнулась в бесконечном рекурсивном цикле, что теперь не готовы принять правду такой, какова она есть: Firaxis экспериментирует, "Цивилизация" ищет способы изменить веками константный геймплей. Скандал, как после изобретения "быстрых шахмат". Даже сильнее — ведь в некоторые "быстрые" игры можно будет сражаться не только вдвоем, но и в режиме одиночной игры. "У вас обеденный перерыв — сыграйте короткую партию в Civ3, которая закончится через 30 минут". Это реклама.

Разумеется, в экспериментальное плавание отправилась только небольшая часть огромной игры. Все остальное приковано цепями народного признания к невероятных размеров бетонному дебаркадеру. Тот же многопользовательский режим поддерживает и PBEM, и Hotseat. Плюс восемь новых "Великих лидеров", восемь новых цивилизаций с уникальным персонажем (1 шт.) в каждой. Новые объекты на карте: взлетно–посадочные полосы (теперь можно проводить воздушные операции вдалеке от городов), аванпосты (отстреливают дикарей и расширяют кругозор) и радарные станции (бонус в обороне города). Минорные изменения в интерфейсе управления — автобомбардировка и отточенное в патче 1.17 умение юнитов складываться в пачки.

Главное между тем не это. За четыре месяца до выхода Play the World Firaxis откроет для свободного доступа мощный редактор сценариев, юнитов и цивилизаций. К редактору будут прилагаться три тематических набора юнитов: "средневековая Япония", "Вторая мировая война" и, почти наверняка, "Динозавры". Какому из трех наборов радоваться больше, я решить не успел, потому как на горизонте вновь показался Моррис. "Кайл, я нашел, нашел!" — кричал продюсер, размахивая…

Дядя Петя Молиньё и .УЧУ-призы (по центру).

В гостях у сказки, или Прощание с невинностью

Одна из основных достопримечательностей Голливуда — неопрятные лица преимущественно африканской и индопакистанских национальностей, предлагающие прохожим билеты на автобусные туры по поместьям знаменитостей: за двадцать долларов вас подвезут к непроницаемой бетонной ограде и оставят проникаться ощущением, что в паре километров от вас Хелен Хант, должно быть, дурным голосом поет в душе "Aint Nuthin Ta Fuck Wit" (репертуар Wu–Tang Clan. — **Прим. ред.**). Сами селебритиз, конечно, давно и прекрасно знают об этих экскурсиях и предпочитают проводить свое время в максимальном отдалении от туристических маршрутов: так, фланируя по пляжу близ Marina Del Ray, вы имеете шанс наткнуться, например, на сильно сдавшего и осунувшегося Ван–Дамма, с присвистом шепчущего что–то в мобильный телефон.

…Дядя Петя тоже выглядит усталым: "Друзья, я так ни разу и не выбрался из своего подземелья — дал 75 интервью. Ваше будет семьдесят шестым…" Виновник такого распорядка ровно тот же, что и у отсутствия воды в вашем кране, — компания Microsoft: Молиньё приставлен промотировать два своих Xbox–эксклюзива: Project Ego и BC, о которых в силу Определенных Причин вы если и прочитаете на этих страницах, то только в 128–й резервации.

Молиньё устало запрягает свой ноутбук: "В этих стенах я не имею права говорить о ПК–проектах… Но если кто–то посторожит у двери, то мы попробуем". На экране всплывает первый скриншот **Black & White 2** (B&W 2): пасторальный ландшафт, знакомая архитектура, но Что–то Не Так.

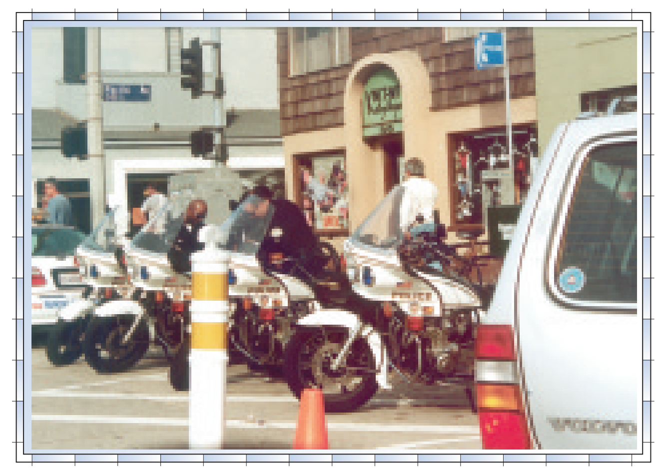
Стены!

BLACK & WHITE 2

Жанр: **Шедевр** • Дата выхода: **2003 г.** • Разработчик: **Black & White Studios** • Издатель: **Electronic Arts** • Сайт издателя: **www.ea.com**

THE MOVIES

Жанр: **Симулятор киностудии** • Дата выхода: **Не объявлена** • Разработчик: **Lionhead Studios** • Сайт разработчика: **www.lionhead.co.uk** • Издатель: **Не объявлен**



Питер улыбается: "Мир B&W больше не будет таким, каким вы его помните. Он избавляется от детских иллюзий — в нем идет война". Технические отличия от оригинала будут малосущественными: используется оригинальный движок, и, хотя работа над B&W 2 идет в стенах Black & White Studios (еще один сателлит Lionhead) уже больше года, изменения коснутся в основном внутренностей игры. "Племена и боги в этом мире находятся в состоянии войны: теперь звери смогут по–настоящему атаковать города, а в поселениях можно будет строить здания для производства и хранения оружия. Более того..."

Картина на экране сменяется новой — невозможной, невероятной, похожей на кошмарный сон B&W–поклонника: фаланги крохотных поселенцев, годных только на лихорадочное воспроизводство, истовое нам поклонение и иногда в пищу, выпускают тучи стрел в оседающего наземь гигантского Тигра. Питер комментирует творимое мерзавцами ницшеанство: "Да, теперь они смогут убить бога".

Скриншоты сменяют один другой: марширующие легионы, ведомые гигантами. Сражение двух армий на фоне спарринга Черепахи и Леопарда. Перекошенное яростью лицо Зебры, готовящейся сорвать с петель городские ворота. Рай потерян. Такой вы всегда хотели видеть Black & White 2. Вариант: вы всегда боялись, что B&W 2 будет именно такой.

Молиньё: "Я всегда видел Black & White пенталогией. В первой части мир должен быть юным, не знающим войн и насилия, а пятый эпизод... пятый будет происходить в нашем сегодняшнем мире".

Но если про B&W 2 все было ясно и без ее автора, причем задолго до выставки, то **The Movies**, следующий авторский ПК–проект Молиньё, некоторым образом возвращает нас к теме прошлого номера. В чем разница между гением и ремесленником? Ремесленник легко выпустит увенчанный "нашвыбором" сиквел, но НИКОГДА не породит игру, подобную The Movies.

Питер: "В вашем распоряжении киностудия — вся ее жизнь с 20–х годов прошлого века до наших дней". Сначала мы покупаем сценарий. Затем считаем, сколько декораций должны возвести и сколько на это придется потратить продюсерских денег: "При съемках немого черно–белого вестерна вы легко обойдетесь одним павильоном–"пустыней" и интерьером салуна. Работая же над бондианой, вам не избежать строительства множества (минимум — трех) дорогостоящих декораций". Питер, неужели это та самая Первая Игра От Молиньё, В Которой Нет Маленьких Человечков? Волшебник показывает в угол скриншота, где суетятся крошечные осветители: "Вот они, родимые. Никуда не деться".

Здесь начинается самое интересное — пора щелкать "хлопушкой". В нижней части экрана, по словам Молиньё, будут располагаться три ползунка, ответственные за жестокость, сентиментальность и реализм, — перемещая их, вы сможете в реальном времени контролировать происходящее на экране.

Простая идея.

Теперь представьте, ЧТО из этого может получиться. Таково свойство всего гениального: в момент совершения каждого великого открытия как минимум в миллионе не связанных друг с другом мест земшара раздается звонкий хлопок (ладонью по лбу) и вопль: "Как же я раньше до этого, блн, не!.." Душный жанр СимВсё, последние года два пребывающий на необъяснимом подъеме, предлагается отныне объявить официально закрытым.

"Вы сможете снять самый жуткий в мире фильм ужасов, вы сможете произвести новых "Унесенных ветром", вы будете новым Спилбергом, вы сможете запечатлеть первый в мире широкоэкранный поцелуй". Ответственность за техническую часть несет, среди прочего, технология лицевой анимации, позаимствованная из B&W: корчимые ранее коровами и зебрами гримасы теперь — на лицах профессиональных актеров.

Питер загорается: "Фильм будет по–настоящему снят и записан на жесткий диск. Вы сможете сделать с ним все, что угодно: перемонтировать, выпустить режиссерскую версию, снять трейлер (или несколько трейлеров), собственноручно, в конце концов, изготовить макет афиши!" (Отметим, что нам, авторам Лучшего В Мире Издания, будет еще веселее — мы сможем также писать на свои фильмы высокопрофессиональные рецензии и публиковать их, пользуясь служебным положением, Известно Где. Кроме того, КАЖЕТСЯ, у одного из нас созрела идея будущего читательского конкурса...)

Питер: "Я вам вот что даже скажу. При определенной сноровке вы сможете первыми в мире снять на кинопленку полное ню".

Франция, что вы хотите.

P.S.

.EXE: Питер, до встречи на ECTS!

П.М. (в искреннем ужасе): Пожалуйста, ни слова о выставках!!!



.EXE-опрос

Ваше самое яркое игровое Е3–впечатление?



Юрий МИРОШНИКОВ,
руководитель направления игровых программ фирмы "1С" (http://game.1c.ru)

К сожалению, времени побегать по залам у меня почти не было, так что самые интересные проекты, вроде третьего DOOM, я так и не увидел... А когда появлялось "окно" между встречами, старался внимательно "отсмотреть" авиационные симуляторы — в поисках возможных конкурентов "Ила", не забывая и про автогоночные, чтобы определить современный западный уровень качества, на котором нужно будет удержать третьих "Дальнобойщиков". При этом особенно волновался при виде грузовиков на чужих мониторах.

Заглянув на стенд Microsoft, с удовлетворением отметил, что через год после прошлого российского КОМТЕКа, где у нас висел макет Ил–2 в масштабе 1:2, на нынешней Е3 появилось аналогичного размера "чучело" "Спитфайра". Подойдя поближе, чтобы сравнить качество работы американских макетчиков с искусством наших умельцев, привлек внимание девелоперов третьего Combat Flight Simulator'a. Ребята даже попросили меня с ними сфотографироваться. Сначала я возрадовался своей якобы популярности, но потом понял, что дело в желтой майке с логотипом "1С".

В лицо из русских пока узнают только Олега Медокса.

Самые же приятные впечатления связаны с реакцией маститых паблишеров на наши проекты: "Машинки" (Smash Cars) от питерской Creat Studio, "Периметр" в исполнении KD–LAB и "Вторую мировую" от нашей "внутренней" студии. Теперь вот сидим и ждем больших денег (хочется поставить смайлик).

Имена маститых? Нет, нет, прошу простить, но имен называть не буду! Скажу лишь, что тот же "Периметр" с удовольствием посмотрели все компании из первой издательской двадцатки. Причем не впервые — просто сейчас игра выглядит заметно сильнее, чем раньше.


NO ONE LIVES FOREVER 2: A SPY IN H.A.R.M.'S WAY


NO ONE LIVES FOREVER 2: A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

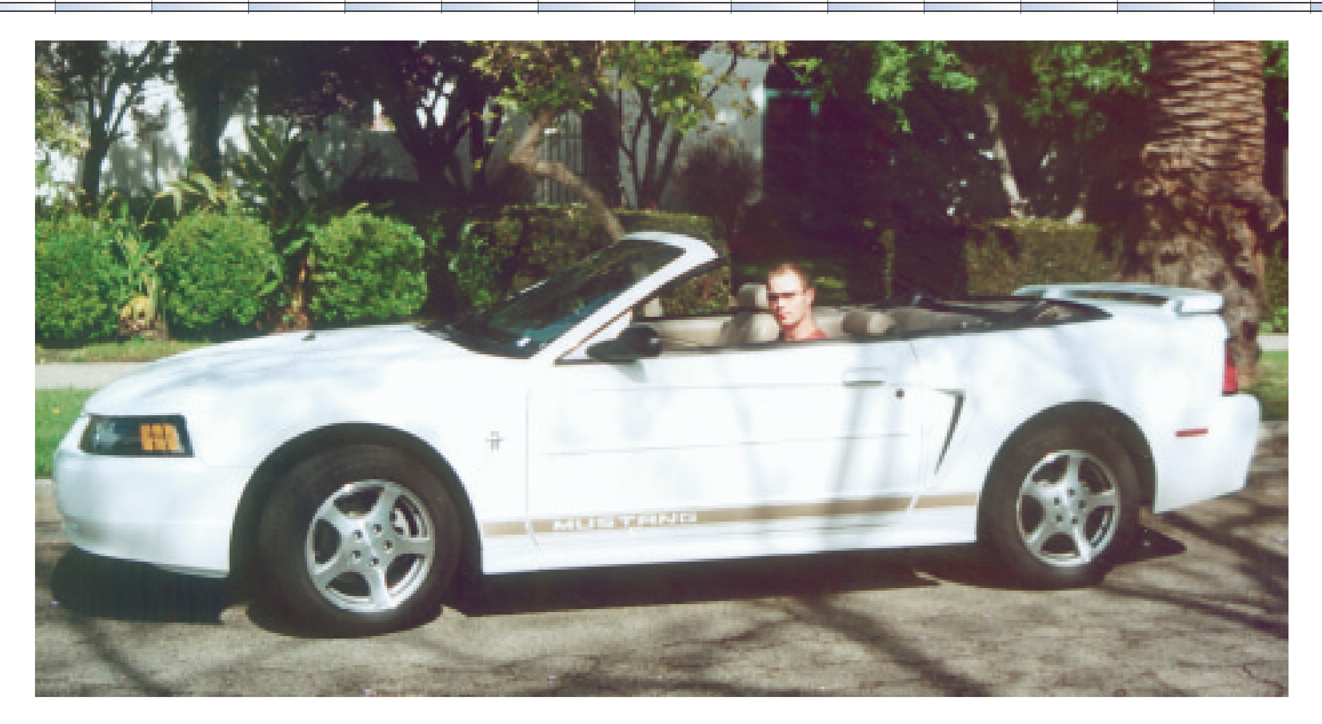


COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3


COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3


WORLD OF WARCRAFT


WORLD OF WARCRAFT



СКАР #3: PRESTO BRAVURA CON FUOCO

ПРОГРАММА ЭКСКУРСИИ

*Прикинувшаяся американкой (по имени **Sierra**) французская Vivendi, делающая игры об англичанах (вот компания англофилов собралась, лучше не придумаешь!) — Облачный край **Microsoft** — **Blizzard**, которой наконец-то удалось добыть чертежи Колосса Родосского (бесконечные людские толпы паломников стекаются в South Hall, ведомые широкоскулым монитором исполина!..) — Мультиплекс **NovaLogic** с фильмами "про войну" и патриотическими киноафишами — Национальная немецкая достопримечательность **Том Путцки**, беспокоящий подразделения американской армии, после чего переход к по большей части трэшевой экспозиции **JoWooD**, изобилующей моделями, фотографами и залетными разработчиками — Пещерное стойбище фирмы **Interplay**, специально приспособленное для проверки инфракрасного зрения и бичевания любимых мозолей.*

ОБЪЕКТЫ ОСМОТРА

***NOLF 2** и **Кейт Арчер**, выигрывающие нетоварищеский матч с мужским населением планеты (2:0 в пользу матриархата!); чемоданы, улыбки и осциллограммы служителей культа **Combat Flight Simulator 3** (вход свободный, на выходе строгий фэйс-контроль); роскошные рубахи служителей Blizzard, вызывающие зависть меркантильных и мелочных индивидуумов, так и не увлеченных зрелищем функционирующего онлайнового феномена **World of WarCraft**; лагерь по десантной подготовке первых в армии США женщин с инструкторами **Delta Force: Task Force Dagger** (плохой) и **Delta Force: Black Hawk Down** (хороший); надежда Старого Света, Русланда, Дойчланда и морских волков из компании "Акелла" — **Gothic 2**; **Icewind Dale II**, бесконечная игра, умудрившаяся стать еще длиннее, опрокинув тем самым навзничь детские аксиомы математиков.*

Умрите, пожалуйста, позже

Нет пределов муравьиному трудолюбию обитателей девелоперского дома со странным названием Monolith. Преуспев в продаже FPS-движков для бедных (тоже ниша), они находят время подтянуть и собственные программные наработки. На нынешней E3 экзальтированные поклонники мисс Кейт Арчер (Kate Archer), суперагента и зеркального отражения киношного Джеймса Бонда, были очень-очень-преочень впечатлены экспериментальной версией второй части игры со столь многословным и насыщенным подтекстом названием, что мы будем обращаться к ней просто **NOLF 2**.

Сразу попросим почтеннейшую публику записать на манжетах несколько полезных памяток. Наставление номер один: NOLF 2 никакой не шутер от первого лица, а "шпионская игра" от него же. Крепчает ветер бесшумных артистичных инфильтраций и заряженных сонным зельем пневматических пистолетов! Зреют, зреют бананы в кармане мисс Арчер! Авторы (возбужденно рассказывают наперебой) подумали и единогласно выбрали для своей героини стезю еще более легковесную, чем лак на ее пышной гриве. Пристало ли модной, блестящей девушке, вхожей в высший свет, тараторить из этих противных масляных автоматов, таскать на себе кучу исконно мужских аксессуаров? Для ай-ай-ай-девчонок на каждом игровом уровне заготовлены моря потайных мест и укрытий, специализированные секретки ломятся от изящных и вполне утилитарных гэджетов и техно-гиммиков. Замок можно неторопливо вскрыть классной такой штучечкой с циферками, а можно сбить парой очередей из (фу!) автомата этого грубого русского, Калашникова. А этот банан в точеных ручках Кейт вовсе не для съемок в "Максиме", нет-нет. Надо всего лишь оставить шкурку вкусного плода в дверном проеме и дождаться, пока все бряцающие железом по металлу мужланы побегут к мисс Арчер и — ах,

NO ONE LIVES FOREVER 2: A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

Жанр: **Шпионская игра от лица гламурной англичанки** • Дата выхода: **Осень 2002 г.** • Разработчик: **Monolith** • Сайт разработчика: **www.lith.com** • Издатель: **Sierra** • Сайт издателя: **www.sierra.com**



любимого оружия и отправляется на поиски родни, изрыгая трубные тревожные трели. Облагороженные автоматами коллеги ведут себя далеко не так интеллигентно: механистично подбегают, скажем, ко входу в дом и умирают на одном и том же месте. Процесс повторяется, несмотря на горячие заверения в глубокой продвинутости искусственного интеллекта NOLF 2.

Резонанс в душе оставляет лишь звук оружия, мощный и объемный. Мы обсудили ситуацию и вручили разработчикам игры небольшой список перспективных гэджетов, способных помочь Катерине Лучниковой в борьбе с мировым терроризмом. Вот он:

— неспелые ягоды брусники для северных территорий, куда не завозят бананы;

— советская авоська с морковью как эффективный заменитель шипастой булавы;

— отечественный одеколон "Тройной шипр" в качестве апгрейда к нервно-паралитическому газу;

— сметающая с дороги, отрезающая и давящая нижние конечности (но не убивающая) двухколесная коляска модели "Пчелка", состоящая на вооружении у старшего поколения россиян;

— созданная на основе гексогена помада "Шик-блеск" (взрыватель, как обычно, в командирских часах "Победа");

— прорезиненный сотовый телефон "Бенефон", который, если держать его за антенну, превращается в дубинку-демократизатор;

…и еще 121 пункт.

Девелоперы обещали крепко подумать.

ох — поскользнутся и упадут навзничь совсем-совсем без сознания. Пока они так прохлаждаются и шумно дышат, девочки, находящие тропические плоды полезными, изымают "пушки" и карманные полезняшки. И все чики-пики.

На словах — идиллия в крем-пудре. На деле мисс Арчер видела этих громил в гробу, что активно подтверждается в процессе штурма странной локации, удачно совмещающей в себе элементы портового кабака и центрального офиса компании "МТС". Наличествующие в здании Веселые Морячки (архетип) действительно ловко теряют равновесие, ум, честь и совесть на одном жалком банане и складываются на полу козырной колодой карт — в силу единообразия анимации падения и неосведомленности программистов о существовании технологии "инверсная кинематика". Подобрать чужое ружье можно лишь нажатием кнопки: приближаемся, используем неправильную и убиваем Жизнелюбивых Моремανов. Сразу всех. Лежащих и невинно посапывающих. Корбан, милый, им не больно? С ними все будет в порядке, Корбан?

Инструкция номер два: в игре больше нет скриптов, зато у каждого вражьего сына есть набор "запасных" анимаций, коими он по своему разумению реагирует на разнообразные "провоцирующие" предметы. Скажем, не желавший войны мертвый русский солдат, как ни печально, один из таких характерных объектов. Его обмякшее (не без вмешательства Катиной дальнобойной снайперской винтовки для охоты на террористических слонов и оппозиционных демократическим идеалам носорогов) тельце пробуждает в сослуживцах горячее томление подойти и ткнуть падшего коллегу носком сапога. Пока пара или тройка философов щупают таинства бытия нагуталиненным кирзачом, Кейт Арчер безжалостно расстреливает магазин из-за ближайшего хвойного растения. Снегурка, блн, пожаловала.

У обитателей вечнобелой Сибири похожая на советскую форма, но "калаши" они отчего-то носят за спиной, на партизанский манер. Проснувшийся после очередного банана или транквилизатора защитник родины быстро соображает, что остался без

Белокрылые лошадки

Граждане отдыхающие и просто приезжие! Мы с вами становимся невольными свидетелями презабавнейшего действа, а именно отхода команды разработчиков Microsoft **Combat Flight Simulator 3** (CFS 3) на заранее как бы заготовленные позиции. Господа отходящие сопровождают свой променад звонким смехом и искрящимися улыбками, но этими милыми ужимками не обмануть даже маленьких зелененьких.

Вкратце в курс дела: как нетрудно догадаться, "Ил-2: ШтуЯмовик" не только принес много-много радости детишкам всего земшара, но и заставил задуматься граждан из Microsoft (среди которых, чего уж там скрывать, до сих пор попадаются и наши с вами соотечественники). Появление успешного конкурента не могло долго оставаться незамеченным — надо было либо что-то делать, либо одно из двух. Выбрано было второе.

Улыбайтесь, вас снимают.

Специалисты, профессионально занимающиеся слежением за модными тенденциями (нет, за отстрел этих тенденций отвечают совсем другие люди), подсказали выход: с целью избежания возможной конкуренцией с "Ил-2" CFS близ номера три будет клоном — внимание! — Secret Weapons of the Luftwaffe. Знайте, вы мечтали об этом всю жизнь. Не мечтавшим поясним: на дворе в который раз Вторая мировая, вокруг фонаря — западная Европа (специально для ОМХ в игру вошел бешенный эксклюзив — высадка, да, да, в Нормандии!!). CFS 3 готов устроить нам динамическую кампанию с 1943 по 194… неизвестно какой год, причем Германия может и победить. Да и вообще, мы сможем настраивать все-все-все по своему усмотрению. Скажем, можно будет корректировать соотношение сил воюющих сторон, причем не только в плане военной составляющей, но и с экономической т.з. Жанр альтернативной истории становится пугающе моден, вы не находите?

Итак, берем в руки джойстик (угадайте, джойстики какой фирмы установлены на стенде Microsoft?) и летим. Возгорание оптимизмом присходит довольно быстро — таких облаков в играх еще не было. Текстуры туч на небе — были. Комья тумана, плывущие по воздуху, — были. Но, как теперь мучительно ясно, нормальных облаков не было. А теперь — вот они… Разработчики об этом знают и мило улыбаются: "А еще обратите вни-

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

Сайт игры: **www.microsoft.com/games/PC/combatfs3.asp** • Жанр: **Авиасимулятор** • Дата выхода: **Осень 2002 г.** • Разработчик и издатель: **Microsoft** • Сайт: **www.microsoft.com/games**

мание на наши облака…" Спасибо, я только на них и смотрю… Правда, потом с похожей гордостью нам показывают земную поверхность, и тут моментально приходишь в себя: если с большой высоты земля выглядит приятно, то с малой это напоминает застывшую трехмерную осциллограмму, по странной прихоти авторов покрытую текстурами. Как земля?! Это была земля? Вы ничего не путаете?..

Ну а что игра? Покамест она оставляет очень двойственные впечатления. Конечно, проект еще в работе, но летная модель не вызывает особенно приятных ощущений. Особенно после той феерии, что мы получили в "Ил-2". Да и сами самолеты, такие роскошные снаружи, изнутри выглядят детскими игрушками. Правда, приборы читаются чуть лучше, чем в "Штурмовике", плюс здесь есть возможность располагать их по части периметра экрана — что рубит под корень едва показавшую свои прелестные ушки аутентичность. Зря.

Придя в себя, вспоминаем о летабельных самолетах. Разумеется, обязательная программа полностью выполнена (неизбежные Bf-109G6, Fw-190, Me-262, "Спитфайр IX", P-51, P-38 и т.д.). Но изюминка проекта — программа произвольная.

Во-первых, бомбардировщики. На стенде показывали немецкие Ju-88 и американские B-25. Конечно, с моделированием различных рабочих мест и возможностью мультиплейера в рамках одного самолета. Правда, нормальные бомбовые прицелы пока не готовы, но их уверенно обещают.

Во-вторых, самолеты из папки "альтернативная история". Например, немецкий Do-335a1. Весьма примечательный агрегат: один пропеллер спереди, как обычно, перед кабиной, второй — сзади, сразу за хвостовым оперением (тоже, кстати, весьма странным). Говорят, эта модель пошла в серию уже в конце 1944-го, правда, по независящим от нее причинам, так и не успела повоевать. Или вот Vampire MkI, впервые появляющийся в авиасимуляторе. Это английский турбореактивный самолет весьма футуристического вида. В той войне, правда, тоже поучаствовать не успел — к моменту его принятия в ряды Королевских ВВС последняя на сегодня мировая уже успела закончиться. А мог бы и — ведь в начале 1945-го первая партия Vampire уже была выпущена. Но хитом летного сезона "осень — зима 2002 г." станет, не спорьте, Ho-229. Ветераны виртуальной авиации выдавливают, после чего немедленно утирают скупую мужскую слезу: сей "самолет-крыло" являлся международным символом той самой легендарной игры (все помнят название?) Secret Weapons of Luftwaffe. А ведь есть еще P-80 не менее умопомрачительного дизайна…

Неприятные неожиданности подстерегают в конце головокружительного знакомства. Летная модель? Взята из MSFS 2002. Модель повреждений? Позаимствована из CFS2.

Вздыхаем. Ну и ладно. Зато какие облака…

Царство небесное

Менеджеры EA в отчаянии мусолят подарочные календарики и грызут ручки — моя оказалась без пружинки, А.О. досталась шариковая без шарика и чернил, кои некто задумчиво высосал. Eidos (в полном составе) старается не смотреть выше пояса и по очереди ходит молиться в специально возведенный храм в честь протокольной Л.К. Роллеры, крутящие на halfpipe петли Нестерова под жесткое электро от Felix da Housecat, с завидной периодичностью вылетают в кювет и мясистым снегом обрушиваются на головы публики. Там же экстремальный велосипедист ломает переднюю вилку, ключицу и палец левой ноги.

Все они не могут отвести глаз от стенда Blizzard.

После фактической кончины оригинальной Westwood художники Blizzard подхватили пробитое крупнокалиберными сьерровскими снарядами знамя ролико-графического превосходства. Ни единая живая душа в индустрии не способна перепонтовать отряд особого мультипликационного назначения под крылом Blizzard. Единожды бросив рассеянный взгляд на сверкающую плеяду гигантских проекционных экранов Южного холла, вы через пять минут рефлекторно смаргиваете, смущенно отводите глаза от скрывающего WarCraft III (W3) и **World of WarCraft** (WOW) стенда и пытаетесь вспомнить, чем собирались заняться чуть раньше по шкале хронометра.

Имея врожденную антипатию к неблагодарным ремеслам, пересказывать содержание видеороликов — не буду. Они служат единственной цели: благополучно привести усталых и оглушенных, страдающих сенсорным оверлодом E3-скитальцев к месту, где зарыто счастье. Их блистательная красота даже немного лукава, поскольку ни кадром не намекает на стилистику демонстрируемых на стенде проектов. Сразу после ультрареалистичного душа вас окатывает интенсивным жаром мультипликационного царства, где издревле шпыняют друг друга люди, орки, тролли, гномы и прочие твари разряда сладкозвонных паладинов (что уже совсем другая байка).

W3 и WOW не случайно подаются вместе, на соседних мониторах. Дизайнеры обоих проектов используют одну и ту же палитру, текстуры, модели. Добродушная мультяшность вселенной WarCraft благодатным соком пропитывает каждый камень просторного онлайнового мира WOW. Лубок? Несомненно. Но какой! При всем желании вы не обнаружите и следа негатива. Художники игры всегда на первом: бодрость и пружинистую напористость излучают кряжистые елки, внутренности подземелья иллюминируют мягкими чилаутными световыми волнами, простоватая на взгляд поверхность воды излучает эманации курортного разряда. И покатая гладкость шлифовального камня покуда хватает глаз. Миры WOW вылизаны огромным теплым языком доброго самаритянского бога, и с тех пор в них никто не догадался насорить…

WOW-эффект: какая замечательная двусмысленность!

Персонажи вызывают улыбку вне зависимости от. Зрите: вперевалочку колесит толстый пенек гнома, методично размахивая бородой, сучками рук и громадных пропорций топором. Облаченный в мантию человеческий маг больше всего похож на гриб и на Гэндальфа, а может — на обоих сразу. Смешнее всего ему даются неизменно салютные заклинания. Он не морочится хитрыми руко-пассами, не становится на голову и не хлопает ушами. Волшебник принимает картинную позу лукича-в-кепке-на-броневике и застывает с протянутой рукой в ожидании срабатывания телепортационного спелла. У меня в детстве был приятель-друид, которого можно было упросить "сказать руну". Он напускал на чело лермонтовской грусти и через пару секунд голосом дельфийского оракула изрекал: "ЛЯМ". Тот же номер.

Дерутся тоже комично. Мой любимый колдун заводит локоть правой руки назад, кулак крепко сжат, и в течение пяти-шести секунд выдавливает в воздух радугу требуемого (огонь, холод, электричество) окраса. Противник все означенное время продолжает колбасить рожающего спелл мага: последний отвечает лишь легким тремором угрожающе занесенной длани. Постойте! Я знаю, я понял, где зарыт ближайший родственник World of WarCraft! "Астерикс и Обеликс"! Мультфильм или кино — не имеет значения. Наглухо мультяшный, иронично-карикатурный мирок с невероятным потенциалом домашнего уюта. За простоватым на вид фасадом скрывается глубина мысли и качество выделки, не принятое на вооружение у всех без

WORLD OF WARCRAFT

Сайт игры: **www.blizzard.com/wow** • Жанр: **Многопользовательская РПГ с блестящим будущим** • Дата выхода: **2003 г.** • Разработчик и издатель: **Blizzard** • Сайт: **www.blizzard.com**


DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN


DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN


DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER


GOTHIC 2


GOTHIC 2


ICEWIND DALE II



Отдых в Сомали

Образ действий NovaLogic напоминает поведение хронического лузера Рауля из финчеровской Panic Room. Серии, скажем, Delta Force можно расплющивать пальцы стальной дверью, можно бить ее кувалдой и сбрасывать вниз на три лестничных пролета, — и все равно она будет ползти наверх, визгливо причитать и лелеять мысли о возмездии. Изготовленный кривыми ручками Zombie аддон к Delta Force: Land Warrior нам все глаза промозолил, а в среду, 22-го, в комнате для интимных встреч NovaLogic показывала всем желающим почти не существующую раннюю пре-альфу **Delta Force: Black Hawk Down**. Маршрут экскурсии: Афганистан, Африка, клиника.

Патриотизма, что просто так, вхолостую излучает **Task Force Dagger** (made by Zombie), хватило на разукрашивание физиономий посетителей второго этажа West Hall в синий и красный цвета, а также на выпадение на левой щеке Ома пятидесяти двух трудновыводимых звездочек. Operation Enduring Freedom во всей красе. 2/75th RANGER, SEAL Team 6, CIA Spec Ops, the UK SAS 22 Regiment, SFOD-SF Viper Team, Australian SASR, Canadian JTF-2, Marine Force Recon, USAF CSAR, SFOD-DELTA (что бы это ни значило) и прочие американские, канадские, австралийские и английские рейнджеры, вепри и котики, разноцветные береты и парашютисты бьют Кандагар. Тору Бору и Мазар-ай-Шариф тоже бьют. Показывают захват аэропорта, плюс зевотное уничтожение SAM и SCUD, и каким-то непонятным образом все умудряется выглядеть еще хуже, чем, вы правы, в Land Warrior (верно же, коллега Фраг?). Очевидно, избранные Zombie дизайнерские линии вызывают отвращение на подсознательном уровне. Карты напоминают тщательно состроенные оскорбительные гримасы.

Что можно сказать о Delta Force: Black Hawk Down… Игра трогательно посвящается Navy Seals и 160th SOAR, а операция на этот раз титулуется Restore Hope. Чтобы собрать денег на лицензию и начать разработку, NovaLogic пришлось свернуть в трубочку терзаемый (и рекламируемый) вот уже без малого год Necrocide. А смысл? Движок — от Comanche 4, с толстым слоем косметической штукатурки на анемичной физиономии. По крайней мере рейнджеры наконец-то перестали проваливаться в холмы на спуске. Насколько удалось узнать, прилежно соблюдается нехитрая структура беспомощной ленты Ридли Скотта: начинается на базе в Сомали (1993 г.) под заводную Falling to Pieces от ВИА Faith No More, продолжается в вертолетах, затем один из Blackhawk идет down, и начинается изничтожение полутора тысяч негроидов. Аттракцион “Поездка на “Хаммере” со стрельбой из бортового пулемета пятидесятого калибра” пока что нихт функционирен, но в релизе (в октябре) джипы неумолимо проявятся. Нам клялись, хрустко цепляя ногтем большого пальца правой руки за фарфоровые зубы.

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Сайт игры: **www.novalogic.com/games/dfbhd** • Жанр: **Тактический шутер** • Дата выхода: **Октябрь 2002 г.** • Разработчик и издатель: **NovaLogic** • Сайт: **www.novalogic.com**

DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER

Сайт игры: **www.novalogic.com/games/dftfd** • Жанр: **Тактический шутер** • Дата выхода: **Июль 2002 г.** • Разработчик и издатель: **NovaLogic** • Сайт: **www.novalogic.com**

исключения героев игровой индустрии. Всех, кроме Blizzard.

И последнее. Есть мнение, что Билл Роупер (Bill Roper), вице-президент и лицо Blizzard, — робот-андроид. Тому есть целый ряд свидетельств. Во-первых, он не стареет. Во-вторых, его необъятная физиономия всегда принимает совершенно идеальную конфигурацию “чего стоишь, фотографируй меня скорей”, едва он завидит фотоаппарат. Что, кстати, доставляет журналистам немало неприятностей. В частности, гневные упреки читателей в использовании одной и той же фотографии на протяжении последних нескольких лет (“а обложки журналов подверстываете в Photoshop”). Окажись Роупер андроидом, мы бы не стали выдавать его бегущему по лезвию или людям в черном. Он хороший андроид. Творческий. И всегда на первом.

.EXE-опрос



Ваше самое яркое игровое E3-впечатление?

Андрей “КранК” КУЗЬМИН,
генеральный директор компании K-D LAB (www.kdlab.com)

Оставим в стороне длинные очереди желающих восхититься заДУМчивыми Генералами и обследуем периметр основных залов E3. В углу South Hall обнаруживаем корейскую компанию Phantagram, известную своей жуткой на вид 2D RTS Kingdom Under Fire 2: The Crusaders. Среди покупных европейских проектов обнаруживаем продолжение этой самой стратегии, отметившейся самыми низкими рейтингами. Называется The Crusaders. Показывают геймплейный ролик на Xbox (обещают сделать и для PC). Это просто шок. На экране битва толп высокополигональных громил с применением холодного оружия. Жуткая Резня. Не многим хуже, чем в голливудском “Гладиаторе”. Притормаживает, правда. Корейское правительство ежегодно вливает десятки миллионов долларов в собственное игростроение, и результат на лице. Корейцы наступают.

А теперь побродим по West Hall, традиционно оккупированном видеомонстрами Sony, Nintendo, Sega и сочувствующими. Первое ощущение — все одинаковое! Даже “Куб” не слишком радует. Однако среди PS2-проектов обнаруживаю один очень занимательный. Только не смейтесь. Britney's Dance Beat. Вот это игра! Вообще, считаю танцевальный геймплей одним из самых мощных открытий последних лет. Parappa the Rapper — шедевр. Space Channel 5 лично прошел несколько раз. И вот новый шаг в этом направлении — продукт обречен стать хитом. И дело не только в популярности означенной Бритни — просто игра очень качественная и не без новизны. Ирония, правда, в том, что порулить самой поп-дивой и заставить ее плясать под свою дудку нельзя. Она только показывает движения, а управляешь другими персонажами. Вероятно, прототип боится магии вуду.

И то правда: если твою фигурку начнут дергать миллионы — не зарадуешься...


ICEWIND DALE II


AGE OF MYTHOLOGY


AGE OF MYTHOLOGY



Что понравилось: солнце по–настоящему ослепляет, если взглянуть на него через прицел. Представитель NovaLogic соловьем разливался о приглашенном со стороны программисте, лечившем электричеством припадочный ИИ всей линейки Delta Force. Также на улицы запустят стадо мирных граждан. Если перебить совсем уж много безоружных, на базе подойдет командир и пожурит.

Что не понравилось: ужасные модели бойцов и дурная анимация, пришедшие прямиком из первой части DF. Все полигоны ушли на вертолеты, и по сравнению с рядовым Black Hawk Down самый ничтожнейший из террористов Soldier of Fortune 2 выглядит произведением искусства. Надеяться на то, что модели излечат к октябрю, по меньшей мере не вредно.

К слову, демонстративно размещенный на другом конце выставки SWAT: Urban Justice (см. о ней выше) тоже, извините, не фонтан "Дружба народов". Движок Takedown очень медленный, архитектура Чайнатауна примитивнейшая (хотя текстуры хороши). Модели лос–анджелесских наркоторговцев хоть и смешны, но… аутентичны, однако анимация чудовищна. Что остается? Безыдейный Raven Shield? Таким образом, тактические шутеры на E3 были представлены либо в виде аддонов, либо в зачаточном состоянии. Жаль. Жаль.

Блицкриг, который выгорел

…А для души мы пересеклись с Томом "Полтора Ганса" Путцки (Tom Putzki), главным соперником Ричарда "Левелорда" Грея (Richard "Levelord" Gray) в борьбе за титул Самого Обаятельного Девелопера выставки. Не заметить его рядом с главным входом было невозможно, поскольку этот живой эверест своими великанскими пропорциями превосходил суммарный вес и объем человеческой плоти, засланной в Лос–Анджелес редакцией Game.EXE в лице ваших корреспондентов.

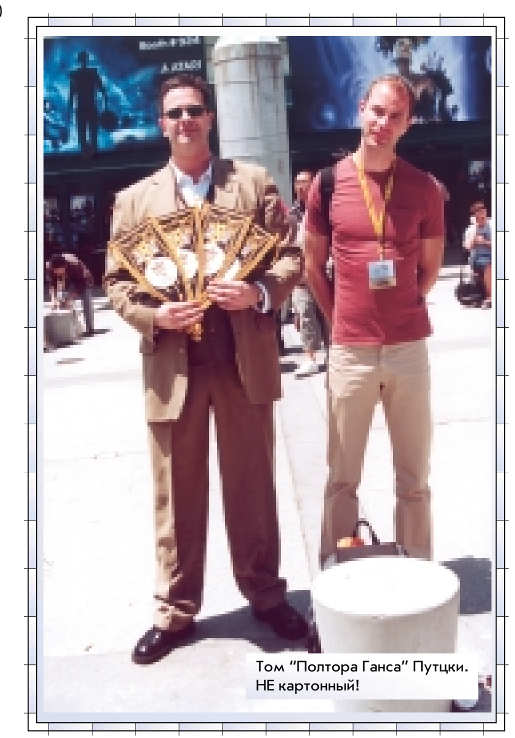
На вопрос, как проистекают дела теперь уже всемирно знаменитого немецкого разработчика, Том обратил лицо к палящему на всю катушку тропическому солнцу и огласил окрестности Convention Center первобытным ревом довольного жизнью австралопитека, заставившим содрогнуться настоящих морпехов, рекламирующих неподалеку проект America's Army. Бравые вояки перестали страдать агрессивным потовыделением лишь убедившись, что немедленной угрозы национальной безопасности нет, а двуногое чудовище любит фотографироваться и уверенно держит в лапищах целый набор фирменных .EXE–призов за лучшую РПГ–2001 Gothic.

Боже, что за странный день? Второй раз подряд приходится визировать подлинность представляемых фотоснимков. Фигура Тома Путцки НЕ КАРТОННАЯ и не вырезана из "Большой девелоперской энциклопедии". Он ОЧЕНЬ даже живой, что не замедлил доказать, вывалив представителям die lieb russisch Spielmagazin подробности биографии своего нового творения — **Gothic 2** (G2).

На стенде нашу маленькую процессию уже ожидала версия проекта, подозрительно похожая на одного из финальных бета–кандидатов. Перезапустив текущую игру с начала, Том посвятил несколько слов сюжету. По совершенно правильной задумке сценаристов, Gothic 2 стартует ровно с того момента, где помпезно завершился его вымпелоносный предшественник. Напомним: в результате героических усилий протагониста стены магической тюрьмы, куда угодил наш персонаж, рушатся, волшебный купол, сковывавший свободу передвижения, исчезает. Вместе с тремя лагерями каторжников наружу, благодаря катаклизму, вырываются несколько неприятных существ, то ли драконов, то ли демонов. Бестий хорошо бы остановить.

К сожалению, сделать это некому, поскольку солист Gothic 1 лежит под чудовищной грудой камней — достойный дар для победителя. Но старый некромант Xardas, чьим скромным последователем вы, как мы надеемся, стали, держит руку на пульсе событий. Именно его чары вытаскивают героя из каменных объятий костлявой, телепортируют прочь от очага деструктивности и возвращают к жизни. Под этим, простите, пошловатым и избитым предлогом авторы изымают у протагониста все его чудесные способности и умения — равно как и раритетное оружие с доспехами. Процесс запускается заново.

Уже через пару минут, промотав пространный диалог с некромантом, мы были растерзаны и обглоданы парой диких волков — под одобрительные возгласы Тома Путцки. За кого он болеет, скажите на милость? Том уклоняется от возмущенных вопросов и прекращает их поток информацией о размере G2. Новая игра В ПЯТЬ раз больше предыдущей! Двадцать пять квадратных километров (метраж реальный) добротной фэнтезийной землицы к нашим услугам — включая слегка обновленную территорию тюрьмы. Бывшие узники на скорую руку распустили свои узилища и присоединились к различным гильдиям. В зависимости от ваших устремлений вы вольны обратиться за помощью и поддержкой в гильдию магов, воинов и… фермеров (!). Причем если первая и вторая тренируют, соответственно, магов и паладинов, то третья воспитывает класс героев, известных как Dragonslayers. Значит, все–таки драконы? Путцки довольно улыбается.



Том "Полтора Ганса" Путцки. НЕ картонный!

GOTHIC 2

Сайт игры: **www.piranha–bytes.com** • Жанр: **Претендующая на Ultima–трон РПГ** • Дата выхода: **2002 г.** • Разработчик: **Phenomedia** • Сайт разработчика: **www.phenomedia.com** • Издатель на Западе: **JoWooD** • Сайт западного издателя: **www.jowood.com** • Издатель в России: **"Акелла"** • Сайт российского издателя: **www.akella.com**

HARPOON4





Известие о пяти сотнях (500 против исходных 100!) NPC приводит в искреннее волнение. Мир Gothic продолжает удерживать марку одного из самых детализованных и продуманных — хотя и приобрел соперника полубожественной крови в лице Morrowind. Будет ли celebrity deathmatch между ролевыми знаменитостями? Грядущий релиз Gothic 2 ответит и на этот вопрос.

Тем временем с другой стороны G2–стенда на всех оборотах шла спонсируемая издателем JoWooD рекламная кампания "Щелкнись с парой кошмарных девиц". За этим занятием, а именно изготовлением изобилующего латексом, пряжками и двуручными мечами фотоснимка, мы и застали почти заграничную фигуру индустрии, монстра калининградского игростроения Андрея Кранковича Кузьмина. Наш старый друг шел на фотосессию с видом французского короля Людовика XVI, восходящего на эшафот — хотя мелгибсоновское "Freedom!!!" в результате и не закричал. Мы не стали испытывать суровую решимость Кранка, уверенные, что обязательно встретимся позже. Так оно и вышло.

До определенной степени благородное чувство гуманизма присуще даже создателям Icewind Dale II. Они делают над собой усилие и пытаются минималистично разнообразить игровой процесс. На случай, если вам таки (вдруг!) надоест бездумно пропускать несмышленых млекопитающих и их двуногих приятелей через отлаженный партийный шредер. С одними хмырями можно будет договориться не без помощи умений Bluff и Intimidate. Мимо других проскользнуть под маскхалатом заклинания невидимости или Stealth–скилла. Обещают даже осмысленные диалоги! Впрочем, в последнее мы, диггеры со стажем, стоически не верим. Дайте нам мяса, бросьте берцовую кость. И, этта, крови налейте, светленькой, артериальной. Запить.

Маршрут грядущих приключений и масштаб подвигов взволновал 94% кровяных телец в наших сосудах (остальные воздержались). Злосчастным Десяти Городам Forgotten Realms вновь грозит преужасное. Армии гблнв и оркв в миллионпервый раз собираются покуситься на все причесанное и голубоглазое, далось оно им и нам. Ваша партия (до шести персон) сначала помогает другим искателям приключений, королевской армии и городу Targos скинуть бремя осады, затем расправляется с обернувшимися подлецами и ренегатами коллегами и берется за перцевание наступающей армии. По–прежнему вшестером.

Я покинул словоохотливого демона с единственной позитивной мыслью: Worg riders — это находка. Седока можно выбить из седла, и тогда они примутся кромсать вас вдвоем, worg и rider. Вот это жизнь! Все остальное — компромисс.

Мерзни, мерзни, волчий хвост

По причинам, широкой публике доподлинно неизвестным, Interplay обожает темные стенды. И если в прошлом году логово прославленного издателя отдавало гламурным полумраком дорогого ночного клуба, то в текущем (не забыли, 2002–м от Р.Х.) наши любимые публикаторы соорудили натуральную медвежью берлогу. Вынужденно интимная обстановка, обеспеченная полным отсутствием всяких источников света, помимо полыхающих спеллами мониторов, усугублялась элементарной теснотой. На пути к заветному компьютеру вы обязательно наживали себе не меньше дюжины злейших врагов, месть которых за отдавленные пальцы и мозоли обещала быть исключительно кровавой.

Пиар–контакты .EXE без лишних разговоров бросили нас в импровизированный склеп и задраили входные люки. Выражение глаз служителей Black Isle–культа также не обещало ничего хорошего: без двухчасовой экскурсии по просторам **Icewind Dale II** (ID2) отсюда не выходит никто. Не повезло вдвойне: мой персональный демон (укороченное от "демонстратор") тараторил с невероятной скоростью и темпераментом, уступающими разве что лихорадочной щедрости, с которой он одаривал спеллами наваливающихся на партию монстров. Глупые маленькие (и большие) зверюшки познали прелести интернациональной магической кухни: их поджаривали в пятидесяти разных маслах, готовили сырыми, выворачивали наизнанку, тушили и вялили, пугали до смерти и бессовестно курощали еще парой сотен способов. "А вот это мои любимые feats для паладина", — приговаривал интерплейный демон, измельчая группу потерянных орков в мучной порошок. Бо Же, да он псих!

Диагноз не замедлил подтвердиться, поскольку мой нетривиальный гид, на секунду оторвавшись от разделки тушки дракона, поведал великую тайну: ID2 длиннее, чем ее предшественник с прикрученным сверху аддоном. Неуверенное ответное "суперб!", очевидно, не удовлетворило троглодита, и он пустился во все тяжкие:

— О чем нас всегда молили хардкорные подземные ползуны?

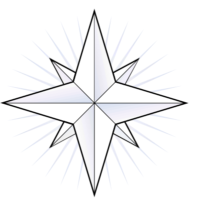
(Действительно, о чем? Любопытно. Жаль, я не доктор.)

— Новый интерфейс! Все дело в нем! Он придает ID2 искренне свежий вид, как будто это совершенно новая игра…

(…а не последний хрип заезженного и стертого до копыт движка Infinity.)

Далее следует спринтерский забег по выдающимся достоинствам интерфейса, охватывающим обновленные пиктограммы, курсоры, портреты и прочую шаланду. Хотя околоигровой арт, включая полноразмерные полотна, рисующие героев в полный рост и на боевом морже, действительно приближается к уровню работающих в стиле фэнтези студентов Строгановского художественно–промышленного училища.


Д-р Рэй Музика. Личный врач всех РПГ-фанов.



ICEWIND DALE II

Сайт игры: **http://icewind2.blackisle.com** • Жанр: **Фэнтезийно–ролевая антитеррористическая операция** • Дата выхода: **2002 г.** • Разработчик: **Black Isle Studios** • Сайт разработчика: **www.blackisle.com** • Издатель: **Interplay** • Сайт издателя: **www.interplay.com**


XIII


WARLORDS IV


WARLORDS IV



OM #4: TEMPO DI MARCIA TUTTA LA FORZE EXALTE

ПРОГРАММА ЭКСКУРСИИ

*Коллективное посещение филармонии: кантата для барабана с оркестром баллаечников **Microsoft**'s Uzhas (комп. Брюс Шелли, аранж. ак. Фоменко) — Засекреченная база китобоев **Ubi Soft** (вход воспрещен даже по пропускам) — **Ubi Soft** как игровое подразделение межнациональной сети Cartoon Network — Посещение храма австралийских великомучеников **SSG** — Сафари по окрестностям South Hall и стенда **Codemasters** на крупного девелопера в заочном сопровождении отважного сибирского охотника.*

ОБЪЕКТЫ ОСМОТРА

*Рыдание культурологов над **Age of Mythology**; закрытое заседание штаба **Harpoon4** (запрещено все!); **XIII**, или "Чертова дюжина" (попытка сделать экшен по мультяшной "cel shaded"-технологии); слезоточивая икона **Warlords IV: Heroes of Etheria**; бегущий (очень быстро) кибернетический человек, отобравший у **Марека Спанеля** (Marek Spanel) кожаную куртку, пистолет, репутацию, имя и ключи от мотоцикла.*

Об отсутствии культурного развития и моральном разложении

Некоторые игры так и напрашиваются на зуботычины. Они либо страшны внешне, либо мерзки внутри, либо все сразу. При взгляде на них думается: откуда вы такие? Какой безвестный разработчик, сидя в каморке под лестницей и ежеминутно таращась на приклеенную жевательной резинкой к стене фотокартину недетского содержания, вырубил вас заскорузлыми куцапыми пальцами из гнилого восьмибитного бревна? О чем он думал, этот кустарь, что он вообще хотел сказать миру своей поделкой? Впустую. Мир стар, он видал и не такое.

Куда противнее становится на душе, когда происходит наоборот: именитый разработчик Брюс Ш. берет в руки добротную игру, некогда великое творение, и начинает над ней пыхтеть и кряхтеть, низводя тем самым свою былую гордость до состояния гнилого суковатого полена, которое ни в печь сунуть, ни топорище выстрогать. Все это украшается яркими масляными картинками, подсмотренными в какой-то книжке про древних греков. Получается ярко, цветасто, но убого. А что — пипл схавает.

На E3 в этот раз, к счастью, не было ни первых, ни вторых. Была лишь **Age of Mythology** — манная каша для размякших обывательских мозгов, замешанная на вольных пересказах исторических и мифических событий, имевших место быть лишь в воспаленном мозгу два года не спавшего и не евшего ничего, кроме мексиканских мухоморов, дизайнера. Выглядит, правда, ничего: лес, олени в нем и прочее зверье, но лучше долго не смотреть — возникнут вопросы. А эта игра не предназначена для тех, кто умеет думать и задавать вопросы. Просто играйте, дорогие мои дебилы. Обводите трехглавых диплодоков и веселой и шумной толпой отправляйте их на рандеву со стадом боевых восьмихвостых бегемотов или дрессированных львов. А уж они себя там покажут во всей красе: дыхнут пламенем, засандалят молнией или исполнят еще какой-нибудь "продвинутый" спецприем. Забудьте скорее все свои нетактичные вопросы, просто играйте и наслаждайтесь картинкой. И впрямь, зачем вам знать, что египтяне не воевали с викингами, не

AGE OF MYTHOLOGY

Сайт игры: **www.ageofmythology.com** • Жанр: **RTS** • Дата выхода: **Октябрь 2002 г.** • Разработчик: **Ensemble Studios** • Сайт разработчика: **www.ensemblestudios.com** • Издатель: **Microsoft** • Сайт издателя: **www.microsoft.com/games**

использовали пирамиды в качестве клозетов и не дрессировали удавов, гипнотизировавших врага до полного исхода в мир иной.

Разработчиков подобного чуда, конечно, винить не стоит — всего-то хотят огрести очередную лопату денег, не прилагая особенных умственных усилий. Вполне закономерное желание. И они это запросто сделают, за пару месяцев изобразив на колене непонятную поделку для пипла, который схавает все, лишь бы в названии присутствовали два волшебных слова "Age of". Если так пойдет и дальше, Ao(E,K,M) в нашем понимании рискует стать синонимом смачной аббревиатуры C&C. From khalturschiki for casuals, извините уж за моветон.



Итак, корабли плывут, самолеты взлетают с авианосцев, радар завладевает окружающим пространством ("...если радар на самолете, то радиус действия зависит от высоты полета"). Демонстратор обнаруживает противника. Выпускает ракету. Включает камеру, летящую за ракетой, и предлагает нам насладиться зрелищем. Взрыв... дым... гм...

В общем, заключительное слово имеет товарищ Ахвердян: "Товарищи. Дорогие мои товарищи. Умом понимаешь, что неуемный оптимизм, поселившийся в меня после услышанного, явно неадекватен полученной информации. Но войдите и в наше положение, товарищи: они увидели игру, давно и бесповоротно похороненную, не только живой, но и с недвусмысленным румянцем на щеках... Господа из Ultimation. Ну на этот раз вы ведь не подведете, правда?.."

Ха! Молчит Ultimation, не дает Ашот-джану ответа.

XIII

Жанр: **FPS** • Дата выхода: **1 квартал 2003 г.** • Разработчик: **Ubi Soft Montreal** • Издатель: **Ubi Soft** • Сайт издателя: **www.ubisoft.com**

Толстая черная линия

На стенде Ubi Soft, который, кажется, стал нам за это время чем-то вроде двоюродной бабушки соседа по даче, царит тихая, спокойная обстановка. Мишель Ансель (Michel Ancel), окруженный толпой поклонников (оболтуса Рэймана) и поклонниц (самого Мишеля), благочестиво рассуждает о роли аркад в современной игровой индустрии, попутно демонстрируя опостылевший всем Rayman 3 и "таинственный Project BG&E", о котором как-нибудь в следующий раз.

Неподалеку от него, около большого жидкокристаллического монитора, Жульен Баре (Julien Bares), окруженный вовсе не поклонниками, а обычными ротозеями, показывает новый action-флагман Ubi Soft — мультяшный шутер от первого лица **XIII**. По ярко раскрашенным уровням с примитивными текстурами бегают малополигональные солдафоны, обведенные толстыми черными контурами. Зеваки, пришедшие с просмотра Dragon's Lair 3D, естественно, зевают, тычут пальцами в несчастного девелопера и задают ему неудобные вопросы.

В очередной раз услышав "это что, сиквел к Atlantis: The Lost Empire?" и "три полигона, торчащие из центра экрана, — это... ммм... "розочка"?", продюсер поворачивается к зрителям спиной и с чувством бьет кулаком по экрану. Монитор за много тысяч долларов обиженно щелкает и разражается чередой спецэффектов а-ля "круги по воде". Зеваки прекращают зевать и дружно издают вздох восхищения.

Жульен, чутко уловив перемену в настроении толпы и вовремя ввернув про "спецэффекты, которые наше всё", переходит в атаку, обрушивая на публику нескончаемый поток информации о "невообразимо аддиктивном сюжете" XIII, взятом напрокат движке Unreal (менее доверчивая часть ротозеев вновь начинает громко зевать; в отдельных зевках отчетливо слышится: "Bullshit, bullshit") и самом главном козыре игры — "cel shaded"-графике.

Главный козырь, надо сказать, чувствует себя чертовски неуверенно. То ли Unreal engine не приспособлен для таких измывательств над собой, то ли дизайнеры Ubi Soft не совсем освоились с новой технологией, однако некоторые элементы картинки, по отдельности весьма неплохие, вместе банально не смотрятся. Выстрел из пистолета сопровождается надписью "BANG!" в пол-экрана, а вопящие персонажи так и вовсе не дают ничего разглядеть за своими "AAARGHH!". Все эти детали, конечно, очень милы, но почему-то вызывают подспудное раздражение, как если бы вам попытались всучить брошюрку "Mutants X" вместо чаемой "X-Men" в местном магазине комиксов.

Единственное, что находится на своем месте, — тот самый горячо продвигаемый в массы сюжет,

Крот в мешке

Дураку, как известно всякому русскому ч., полработы не показывают. А потому трепетно ожидаемый нашим сим-коллегой **Harpoon4** широкой играющей (пишущей, снимающей...) E3-публике не демонстрировался. Однако за задраенными люками...

За задраенными избранным показывали в замочную скважину секретного монитора живой, дышащий, самостоятельно перебирающий ножками четвертый "Гарпун". Из нашего журнала вы знаете, что это пока еще не рожденное существо уже несколько раз было похоронено, затем эксгумировано, снова похоронено, снова эксгу... Уже который год немногочисленную, но оттого лишь еще более заинтересованную общественность кормят концепт-артом, представляющим из себя наброски интерфейса. И вот — играбельная версия. Как ни удивительно, работающая. Как ни удивительно, похожая на собственный концепт-арт.

Впервые в серии — 3D-графика! Ашот поясняет: "Это по обычным КИ-меркам в ней нет ничего особенного. Но для "Гарпуна", находящегося, по меткому выражению моего друга, "в тугих тисках собственного контекста", это форменный прорыв. Эх, вам не понять..." Он прав. Нам не.

Впервые в серии — вменяемый, а кое-где даже изящный интерфейс (Ашот: "Вот этого в игре не было никогда! До сих пор при общении с гарпунерским интерфейсом у меня возникало только одно стойкое ощущение, и не скажу, что оно было приятным: будто таскаешь груды кирпичей"). Впрочем, интерфейсные окна до сих пор переполнены отладочной информацией, а сама игра то и дело падает (Ашот: "Но разве это не признак того, что проект жив?").

HARPOON4

Сайт игры: **www.harpoon4.com** • Жанр: **Стратегия/симулятор** • Дата выхода: **Осень 2002 г.** • Разработчик: **Ultimation** • Сайт разработчика: **www.ultimation.com** • Издатель: **Ubi Soft** • Сайт издателя: **www.ubisoft.com**

изобилующий жутко затасканными, но столь дорогими сердцу штампами. Главгерой страдает амнезией и уверен, что ввязался в антиправительственный заговор, однако переживает череду острых (и при этом вполне себе играбельных) флэшбэков, встречает нескольких знакомых по прежней жизни персонажей и со временем понимает, что все в этой истории не так просто, как казалось поначалу…

P.S. Что касается донельзя условного названия игры, то и здесь у мусье Жульена находится объяснение: "XIII — это татуировка на руке протагониста".
Ага, мы так и поняли.

WARLORDS IV: HEROES OF ETHERIA

Сайт игры: **www.warlords4.com** • Жанр: **Походовая стратегия** • Дата выхода: **Конец 2002 г.** • Разработчик: **SSG** • Сайт разработчика: **www.ssg.com.au** • Издатель: **Ubi Soft** • Сайт издателя: **www.ubisoft.com**

Эволюция

Жанр фэнтезийных походовых стратегий испокон веков держался на противостоянии двух черепах — Heroes of Might & Magic и Warlords. Чтобы в жизни ни происходило, мы знали: замки нужны для производства магических существ, героям безопаснее путешествовать под охраной, зеленый кристалл — хорошо, красный — плохо. В HoM&M есть тактические сражения, но проще карты. В Warlords карты сложнее, но тактических сражений нет. Каждый мог выбрать вариант себе по душе. Новое тысячелетие принесло перемены.

Черепахи очнулись от многолетней спячки и начали ворочаться. Дизайнеры HoM&M 4 приняли ряд необычно оригинальных решений. Австралийская компания SSG, автор Warlords, занялась экспериментами с реальным временем и со второго раза получила неплохой результат. Между тем, несмотря на сравнительный успех Warlords: Battlecry II, никто не освобождал разработчиков от необходимости "высказаться" по поводу **Warlords IV**. Информации по четвертой части предельно затянувшегося сериала в Интернете оказалось крайне мало. На сайте Ubi Soft всего лишь признавалось существование игры Warlords IV: Heroes of Etheria для платформы "PC". На сайте разработчиков о Warlords IV нет вообще НИ СЛОВА. Существует, впрочем, сайт www.warlords4.com, который ведет… на страницу, посвященную Warlords III. В чем дело, коллеги?

Чтобы получить ответ на этот вопрос, нам пришлось несколько задержаться в самом жерле E3–вулкана, на стенде, где показывают богопротивного Рэймана, сразу три игры за подписью Тома Клэнси и Colin McRae Rally 2 для… GameBoy Advance. С успехом преодолев все пять рубежей ПК–обороны, мы оказались один на один с вице–президентом SSG Грегором Вайли (Gregor Whiley). Этот человек появился в SSG в 1986 году и принимал участие практически во всех проектах компании. Сегодня он — продюсер Warlords IV: Heroes of Etheria.

Итак, все ли останется по–старому? (Это проверенная форма вопроса "что нового?" при разговоре с разработчиками походовых стратегий.) "Нет, не все", — сокрушительно качает головой Грегор. Warlords IV будет катастрофически отличаться от предыдущей версии. Решено ввести в игру тактические сражения. Если раньше армии Warlords сшибались стенка на стенку и результат битвы рассчитывался автоматически, то теперь игра будет прерываться на "тактическую паузу", как в HoM&M. Игрокам придется воевать самостоятельно на скромных размеров карте, поделенной на квадраты. Для тех, кому невыносима сама мысль о тактических сражениях в Warlords, будет предусмотрена возможность "вернуть все как было".

Идем дальше. Полностью переработана система характеристик героев и принципы работы с волшебными заклинаниями. Последние теперь "изучаются" в городах, а для активации волшебного слова требуется кристалл особенного типа. На стратегической карте будут действовать кристаллы Scouting, Haste, Espionage, Fly и Create Ford. Во время тактических сражений магический арсенал существенно расширится и будет поделен на две категории: оборонительный и защитный. Разработчики хотят сделать акцент на защитных заклинаниях — их будет больше. Чем чаще герой использует волшебное слово, тем лучше результат. На определенном уровне необходимость в применении кристалла вообще может отпасть, главное — выбрать правильное направление в развитии героя.

Еще одно нововведение: в некоторых сценариях будет разрешено возводить и развивать собственные города. Их организация будет чрезвычайно похожа на то, что есть в HoM&M: специальные здания в городе производят определенное количество существ каждый день; достигнув некоторого предела, который зависит от уровня города, группа будет ожидать, пока герой не соизволит обратить на нее внимание и не возьмет на работу… Математика, которая стоит за всеми этими уровнями и апгрейдами, чрезвычайно скучна в отрыве от самой игры, поэтому мы не будем мучить вас подробностями. Шутка ли: уже на втором уровне Dwarven Lodge сможет производить до 60 гномов с топорами против 20 гномов на первом!

Молите о пощаде? Вот вам последний удар в исполнении г–на Вайли: из–за введения в игру тактических элементов пришлось попрощаться с многопользовательским режимом и, в частности, игрой по электронной почте. Сражения в режиме онлайн разрешаются отныне лишь двум игрокам. Не более.

Как это выглядит? Древний сериал не узнать: авторы использовали тот же графический движок, который мы видели в Battlecry II. Таким образом, плоские рисованные "иконки", визитная карточка Warlords, навсегда уходят в прошлое. Им на смену приходит "новомодный" изометрический режим и воскрешенные в 3D Studio персонажи. И знаете что — настоящие поклонники серии будут этим недовольны. Одна из "фишек" игры состояла в возможности своими силами перерисовать ее полностью. Редактор останется и в Warlords IV, но планка качества поднята невероятно высоко…

Знаменитое противостояние между "Героями" и "Варлордами" постепенно сходит на нет. Еще несколько итераций, и игры станут полностью симметричными. Наверное, это эволюция: походовые фэнтези–стратегии ищут способы выживания в новом тысячелетии. С этими мыслями мы распрощались с вице–президентом SSG, пожелав его детищу всяческого успеха в борьбе с симметричным соперником.







ТВОРИТЬ НАСТОЯЩИЕ ЧУДЕСА!

ТРИ КОМПЛЕКТА NOSTROMO n50 И NOSTROMO n30

Американская компания Belkin, поставив перед собой задачу создать максимально удобное и эффективное устройство для Quake-подобных игр (Counter-Strike, Unreal Tournament, Ghost Recon), в конечном итоге разработала продукт, ставший настоящей сенсацией на западном рынке. **Nostromo n50** свободен от всех недостатков, свойственных клавиатурам, и при этом обеспечивает невиданные ранее функциональные возможности. Благодаря удобной, грамотно спрофилированной поверхности n50 руки не устанут даже после 12-часовых побоищ! 10-кнопочная мини-клавиатура, 8-позиционная крестовина и три шифта, а также специальное аналоговое колесо позволяют творить в играх настоящие чудеса. А драйверы… Как вам нравится возможность "повесить" на одну кнопку комбинацию из десяти нажатий?..

Nostromo n50 уже получил высшие призы от журналов PC Gamer и Maximum PC. В России дебют этого манипулятора начался с положительных отзывов многих российских команд. А команда o1pt.ru уже приняла решение перейти на n50, и в будущем будет играть только с ним…

Nostromo n30 — еще один "профессиональный" продукт игрового отделения Belkin. Как и в n50, здесь все подчинено единой цели — улучшению игрового процесса. Корпус мыши специально разработан для игры с большим количеством быстрых перемещений, а в его нижней части установлена расширяющаяся платформа для опоры большого пальца. В ходе разработки боковая клавиша была перемещена на специальный "плавник", а колесо для скроллинга выдвинуто вперед, за пределы корпуса… Ну а самое радикальное нововведение — встроенный элетродвигатель, обеспечивающий эффекты "отдачи" во многих популярных играх. Теперь вы действительно сможете почувствовать, что значит стрелять из пулемета в игре Return to Castle Wolfenstein…

BELKIN



ИГАЛАКС

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

Непременно ищите свою фамилию среди победителей лотереи в следующем — АВГУСТОВСКОМ (#8'2002) — выпуске журнала!

Игровые комплекты Nostromo n50 и n30 можно приобрести в фирме "Игалакс"

Тел.: (095) 488-2474, 489-1336, 488-1304. Интернет: www.igalax.ru. Всегда в продаже широкий ассортимент игровых манипуляторов, джойстиков, рулей, мышей фирм Logitech, Microsoft, ThrustMaster, Genius, AVB. Также большой выбор акустики на все вкусы.

Адреса торговых точек:

ВКЦ Савеловский — павильоны С–37, В–5, 2–D2 (Сущевский вал, д.5, ст. м. "Савеловская") • **Компьютерный центр Буденовский** — павильоны 3–1, 3–17, В–16 (Проспект Буденного, д.53, ст. м. "Шоссе Энтузиастов") • **Митинский радиорынок** — павильоны L–14, В–20 (Пятницкое шоссе, ст. м. "Тушинская") • **Торговый центр "Горбушкин двор"** — павильон 2–А015 (Багратионовский проезд, ст. м."Багратионовская") • **Торговый центр "Музыкальный парк"** — павильон 3 (Новочеркасский бульвар, д.41, ст. м. "Марьино") • **Торгово–ярмарочный комплекс "Москва"** — павильон 2Н–1 (Тихорецкий бульвар, д.1, ст. м. "Люблино")

Game.EXE разыгрывает лотерею "Счастливый УЧУ", в которой принимают участие ВСЕ владельцы данного выпуска журнала, заполнившие опубликованный на обороте купон и отправившие его в адрес журнала!







СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

КУПОН УЧАСТНИКА РОЗЫГРЫША

ФИО

индекс

Адрес

E-mail

Телефон

• Будете ли вы участвовать в конкурсах, связанных с созданием .EXE–версии игры Pacman ? ☐

• Собираетесь ли вы использовать размещенную на диске программу Borland C++ Compiler 5.5? ☐

• Вы работаете с Borland C++ Compiler 5.5:

дома ☐ на работе ☐

Заполнив этот купон и выслав его в наш адрес: 115419, Москва, 2–й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE, вы можете выиграть ГЛАВНЫЕ ПРИЗЫ лотереи, а также книги, игры и ПО от ведущих российских издателей. Не забудьте сделать на конверте пометку "Счастливый УЧУ"! Фамилии победителей розыгрыша будут опубликованы в следующем — августовском (#8'2002) — номере журнала.

РУЛЬ LOGITECH MOMO FORCE

А. Рейзь, г. Москва

Приз предоставлен Интернет-магазином PC Home
Тел.: (095) 918-1117
Интернет: www.pchome.ru
Email: sales@pchome.ru
Адрес: Москва, ул. Энергетическая, д. 5а

ACT LABS CLUTCH PEDAL SYSTEM И GPL SHIFTER



Т. Грек, г. Москва

www.act-labs.ru www.sonarpc.ru

Приз предоставлен фирмой "Сонар-Сервис"
ТЦ "Горбушка", 3 этаж, павильон 230
Тел.: (095) 737-4833
ТЦ "Горбушкин Двор", 1 этаж, павильон 068
Тел.: (095) 231-4924

ФИРМЕННАЯ МАЙКА КЛУБА "ПОЕДИНОК", тел.: (095) 321-2311, www.poedinok.com



• М.Ю. Троицкая, г. Москва
• А.В. Яницкий, г. Москва
• Т.А. Ионова, г. Москва
• Д.И. Пищиков, г. Москва
• М.В. Пименов, г. Москва

ИГРА "ГНОМЫ" (jewel-бокс)



• Е.А. Сорокин, г. Самара

ИГРА "КОМАНЧ 4" (jewel-бокс)



• В.С. Колганов, г. Домодедово МО

ИГРА "POOL OF RADIANCE: РУИНЫ МИТ ДРАННОРА" (jewel-бокс)



• А.И. Беседников, г. Ржев Тверской области

◄ **Данный купон участвует в шести розыгрышах лотереи "Счастливый УЧУ"!**

Средство от ядовитых людей

С почтением изучаем исполненную в технике граффити не то что бы большую, зато хулиганскую надпись снаружи South Hall. “Дорогие Почтовое управление Соединенных Штатов, сенатор от штата Коннектикут Джозеф Либерман и Австралия! Вы все <ликвидировано цензурой>, <вымарано цензурой> и <с негодованием зачеркнуто цензурой>. Мы <изничтожено цензурой> вас, а потом ваших мам <выдрано цензурой с корнем>, когда вернемся из Лос–Анджелеса.” Можно предположить, что сей бодрый рекламный слоган исполнен лично Винсом Дезидерио (Vince Desiderio), а Майк Джарет (Mike Jaret) держал стремянку. Если не закрасят, станет местной достопримечательностью. Увы, иного паблисити им, похоже, так и не удалось стяжать (вы видели эти шоты? вот и мы о том же. К сожалению, лично посмотреть на Postal 2, несмотря на договоренность, не удалось — великовозрастные аризонские оболтусы попросту не пришли на встречу).

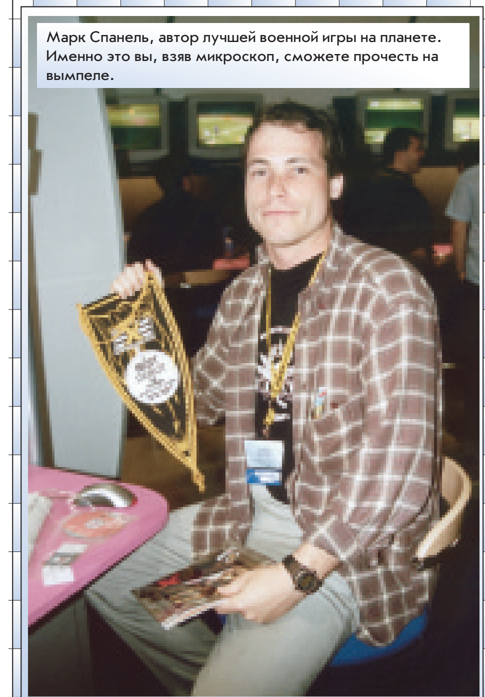
Ага, а вот, если мы ничего и никого не путаем, и Марек Спанель (Marek Spanel), автор лучшей военной игры на планете. Человек, стоящий за Operation Flashpoint и Red Hammer. Знающий все об Independence Lost и уже давший согласие на интервью вашему любимому изданию по **Operation Flashpoint: Resistance** (“Ищите его, ищите во всех углах! Обязательно пойдет на обложку, — еще в Москве напутствовал нас ББ дружеским подзатыльником. — У вас к нему миллион вопросов от Фрага Восточно–Сибирского!”). Выдержит ли диктофон? разберем ли знаменитый корявый почерк корреспондента из глубины сибирских руд?..

— Марек, привет! “Гений, стоящий за Operation Flashpoint!” (Здесь и далее закавыченные фразы в точности соответствуют оригиналу — шпаргалке Фрага С. Ому’n’Скару, не совсем разделяющим восторг коллеги, оставалось лишь угрюмо их озвучивать. — **Прим. ред.**)

— Виноват! — бросает Марек, опаздывающий к стенду Codemasters.

— “Аддон Operation Flashpoint: Red Hammer признан Game.EXE “Лучшим аддоном 2001 г.”! Это официально! Неужто Resistance сможет составить ему достойную конкуренцию?”

— Да легко. В Resistance мы покажем лучшую сюжетную линию и кинематографические вставки, что вы когда–либо видели в мире Operation Flashpoint. Получат дальнейшее развитие и многие аспекты оригинальной игры: новые сетевой код и многопользовательский режим, усовершенствованный движок, текстуры в еще более высоком разрешении, модель нового острова, наисвежайшие элементы геймплея и стратегические опции. Что до меня, так это история Resistance заставляет весь проект сиять.




Марк Спанель, автор лучшей военной игры на планете. Именно это вы, взяв микроскоп, сможете прочесть на вымпеле.

— “А как же аддон Independence Lost? (На “Паккарде”?) Его же делает австралийское отделение Bohemia?”

— Знатоки. Убивать надо таких знатоков (ты все понял, Фраг? — **А.О., А.В.**). Мы никогда никому не говорили о том, что есть Independence Lost и кто конкретно его разрабатывает. Именно такое положение вещей нас устраивает. Думаю, все изрядно удивятся, когда IL все же увидит свет. Никто, никто не имеет представления об истинной его природе... — повторяет Марек, зловеще улыбаясь.

— “Климат острова Ногова — каков он? — ежимся мы, цитируя своего очевидно свихнувшегося коллегу и одновременно посматривая на вдруг скуксившееся небо Лос–Анджелеса. — Брать с собой средство от укусов ядовитых змей или же больше пригодится мазь против обморожения?”

— Говно вопрос: остров находится неподалеку от Мальден, так что различия в погодных условиях незначительны. С той лишь разницей, что климат здесь более разнообразен: от пустыни до заснеженных гор. Поэтому прихватите с собой лучшее средство от ядовитых врагов: АК–47! Города станут куда больше. Появятся целые индустриальные зоны, и вообще уровень детализации нового острова на порядок выше, чем у Мальден.

— “Насколько долгой окажется кампания Resistance?” — Фраг наверняка писал это, затаив дыхание.

— В кампании около двадцати миссий, увязанных непростой мрачной историей. Игрок возьмет на себя роль Виктора Трошки (Viktor Troska), будет экипировать, обучать и выводить в бой войска Сопротивления. На сей раз не обойдется без элементов РПГ: к примеру, вы можете переносить людей и снаряжение из задания в задание.

— Любопытно. “А не получится ли примерить на себя шкуру одного из соратников Трошки?”

— Нет. Только Трошка. Всю кампанию, — Марек морщится, как от зубной боли. (Фраг! Нам стыдно за тебя! — **А.В., А.О.**)

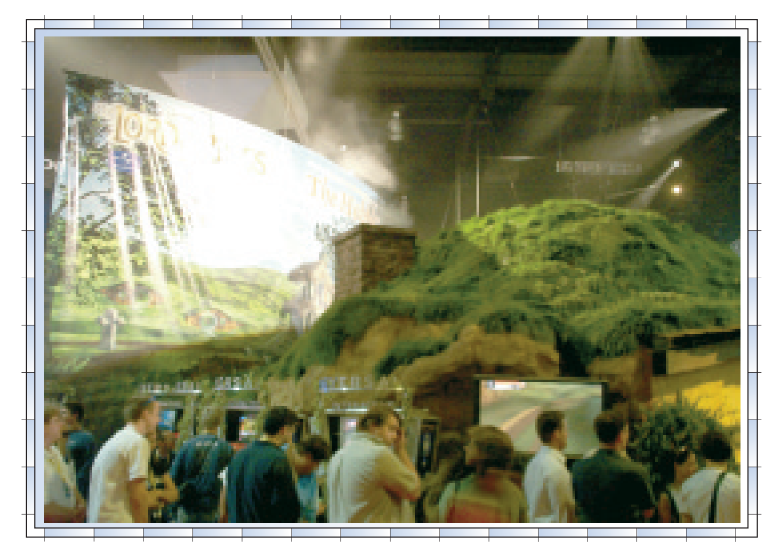
— Это ведь, насколько мы поняли, приквел? Тогда “какую роль в Resistance исполняет наш старый враг Алексей Губа, он же Дантист, он же Дарт Вейдер? И встретим ли мы его красавицу–дочь, разбившую нам сердце в Red Hammer?” (Не нам, а ему — Фрагу С. — **А.О., А.В.**)

— Дантист никуда не денется, отвечаю. Он, правда, еще не генерал, но по–прежнему инфернален. А вот Ангелины не будет: вместо нее мы познакомим вас с новыми девушками. (Не нас, а Фрага С. — **А.В., А.О.**)

— “Предусмотрены ли на Ногове иные развлечения для военнослужащих — помимо езды туда–сюда на танках или беготни туда–сюда без

OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

Сайт игры: **www.bistudio.com/resistance** • Дата выхода: **Лето (июнь) 2002 г.** • Разработчик: **Bohemia Interactive Studio** • Сайт разработчика: **www.bistudio.com** • Издатель: **Codemasters** • Сайт издателя: **www.codemasters.com**



аналогов в компьютерных играх. Численность Сопротивления крайне невелика, там используют любое оружие, которое только могут добыть: советское, американское, местного производства. И с боеприпасами проблемы, поэтому "зачистка" вражеских трупов превратится в жизненно важное занятие.

— "Произойдут ли в Resistance серьезные изменения в баллистике?" (Разве мы могли задать такой вопрос?! — **А.О., А.В.**)

— Это не простой вопрос... Если честно, мы не очень-то старались драматически поменять что-либо в этой области. Отчего сфокусировались на небольших улучшениях. Вы могли видеть, какой огромный путь был пройден Operation Flashpoint от версии 1.00 до версии 1.46. Так вот, Resistance будет чем-то вроде Operation Flashpoint v1.60. Легко представить, какое количество багов мы вычистили... Скажем, мы не перерабатывали ИИ, но изрядно его подлечили: теперь сукины дети могут опускаться на колено во время стрельбы.

танков?" — спрашиваем мы зло, не отрываясь от шпаргалки. Это ж надо, лишить нашего друга Фрага встречи с Ангелиночкой! — Марек, речь, конечно, не о солдатских борделях и казино. Останутся ли полеты на вертолетах и романтические заплывы на катерах?

— На этот раз мы не будем трогать воздушные бои. Но любителей вертолетов все равно ждет большой сюрприз! Не скажу какой. Пока. Также "на гражданке" можно будет кататься на автобусах и мотоциклах. С коляской.

— "Приняты ли Bohemia Interactive меры по сохранению военно-полевого кретинизма?"

— Куда ж без него! Но Сопротивление далеко не самое военизированное формирование на свете. Все его участники — добровольцы. А это, как следует из моего личного армейского опыта, огромная разница.

— Противник в Resistance — советские? Может, Трошке и Ко из Сопротивления придется отбиваться еще и от НАТО? "Когда безопаснее всего посетить остров с "турпоездкой" — в момент оккупации или во время его освобождения?"

— Я бы сказал так: безвреднее всего остров будет ДО оккупации. В противном случае придется подождать конца вторжения, потому что Дантисту плевать с высокой колокольни на безопасность кого бы то ни было. Признаюсь, мы "черпали вдохновение" из событий августа 68-го, когда Советская Армия нанесла маленький дружественный визит в нашу страну. Поэтому, да, вы правы, врагами действительно будут советские. Оккупанты.

— "Что с сетевой игрой Resistance? Будет ли ее структура идентична структуре сетевой игры в Cold War Crisis v1.45? появятся ли новые режимы? Можно ли будет рубиться на полюбившихся картах, используя технологии Resistance?"

— Многопользовательская часть значительно переработана. Геймплей станет мягче, геймплей станет плавнее. И, конечно, все старые карты будут к вашим услугам в Resistance.

— "Сможет ли Трошка поспорить в озлобленности и нерадивости с Димулей Лукиным, нашим самым любимым военнослужащим СА?" — Не выдержав предложенного Мареком темпа, мы несколько снижаем скорость извлечения из шпаргалки вопросов. При этом с удивлением обнаруживаем, что на нелепой скорости нарезаем круги вокруг Convention Center. Марек с трудом удерживается, чтобы не начать перепрыгивать автомобили. Может быть, под внешностью симпатичного чеха скрывается киборг?

— Признаюсь, Трошка — и мой самый любимый персонаж, и те мрачные события, что предстоит ему пережить в Resistance, не имеют

— "Выйдут ли из-под вашего пера еще какие-нибудь аддоны (помимо Red Hammer, Resistance и Independence Lost)? Да, нам все мало..." (Ему мало. Нам нормально. — **А.В., А.О.**)

— Не думаю. Но мы всеми силами поддерживаем производителей модов по всему свету, так что вскоре количество неофициальных аддонов превысит все разумные потребности.

— И последний вопрос. "Что для Bohemia главное — размах или детальность происходящего? Чего нам ждать в Operation Flashpoint 2?"

— И то и другое. Единственное, что нас останавливает, — ограничения во времени и ресурсах. У нас ушло пять лет на создание Operation Flashpoint, и я не думаю, что мы в силах пять лет разрабатывать еще одну игру. Resistance между тем четко указывает направление нашего движения — это ролевые элементы и мощный сюжет. Flashpoint — наша первая "большая" игра, но Bohemia выучила свой урок. Следующее наше творение будет... еще больше и куда детальнее! — выдохнул он и был таков.

— Береги себя! — завопили мы вслед. Конечно, киборг. Титановый скелет, сервоприводы и прочая чертовщина. Усовершенствованная модель: Марек-2. За будущее Bohemia Interactive и Codemasters можно не беспокоиться. У них все будет ОК.

Решили забрать табельные инструменты из багажника машины, припаркованной на South Hall Dr. Parking: графический счетчик, звукомузыкальный оцениватель, декодер управления, мощный усилитель сложности и армейскую систему гашения системных требований. Охраннику скажем, что проводим изыскания для съемок блокбастера о взрыве атомной бомбы в здании Los Angeles Convention Center, а на вопрос о фамилии режиссера ответим: "Гундмундсдоттир".




GALLEON


LIONHEART



MYST ONLINE


LIONHEART


MYST ONLINE


MYST ONLINE



СКАР #4: PRESTISSIMO ASSAI CON SPIRITO

ПРОГРАММА ЭКСКУРСИИ

*Ассоциация борьбы с засильем Лары Крофт в СМИ (технический спонсор — **Interplay**) — Мавзолейчик **Interplay**, становящийся похожим на классическое подземелье, когда в нем появляются дюжие фигуры девелоперов из **Reflexive** (а город подумал: ancient lich. Коллега А.О. в огорчении убирает за пояс нунчаки и кусок арматуры) — Пустынная объездная дорога вдоль насыпи **Ubi Soft** над целой галактикой огней **Cyan Worlds** — Авиасалон **Ubi Soft** (русские опять опасаются ареста своих самолетов!) — Чудеса немецкой архитектуры: сугубо наземный объект из сугубо подводных материалов (ноу-хау компании **JoWooD**) — Один из образцовых гарнизонов US Army — Кабинет знаменитых канадских целителей из **BioWare**, скрытый в недрах стенда **Infogrames** (даже отчаявшиеся и опустившиеся выходят наружу полными сил и оптимизма!).*

ОБЪЕКТЫ ОСМОТРА

*"Наш ответ Core Design" от создателя первого Tomb Raider — **Galleon** aka "антиларакрофт"; афера Ричарда Лайонхарта и ее следы в мировой истории и новой РПГ **Lionheart** (англичане несанкционированно выращивают драконов, чье поголовье уже превысило триста боеголовок); публичный сад камней **Myst Online** и колокол Миллера, что звонит раз в сутки на закате; открытый семинар по современному воздушному бою **LOMAC** (разрешено все!); титановая скороварка **Spellforce**; справляющая в эти дни 227-й день рождения **America's Army** (возраст дает себя знать!); **доктор Рэй** и **доктор Грег**, осматривающие обгоревшие головы журналистов .EXE, в то время как последние наслаждаются гостеприимством прекрасной **Neverwinter Nights**.*

Рама и Лара

Если бы я был Тоби Гардом (Toby Gard), то ни за что не приехал бы на E3. Что мне делать на выставке, где меня знает каждая собака, игравшая в Tomb Raider и считающая своим долгом подойти, дружески похлопать по плечу и сказать что-нибудь "ободряющее", типа: "С Ларой, значит, завязал? Правильно, чувак, так держать, новую концепцию в массы!.. Скажи, а этот твой Рама — он стойку на ушах делать умеет?.."

Вы поняли, всех грехов у Тоби — лишь работа в качестве главного дизайнера первой (и самой, без дураков, лучшей) лариной серии. Работа, закончившаяся оглушительным коммерческим успехом этой игры и осознанием простого, но обидного факта: Core Design нашла свое призвание и на попытки главдизайнера сделать что-то новое плевать хотела с высокой колокольни. Как тут не уйти, хлопнув дверью, и не основать собственную компанию — с тем, чтобы последующие несколько лет с некоторой долей зависти взирать на неизменно высокие продажи Tomb Raider и упорно ишачить на **Galleon**?

Все в этой игре кричит о том, что Тоби пытается убежать от мыльного прошлого настолько далеко, насколько это вообще возможно. Знаменитые "прыжковые пазлы" Tomb Raider, надоевшие до чертиков всем и каждому, кажутся в Galleon простым и приятным занятием. Главперсонаж, отправленный вашей недрогнувшей рукой прямиком в пропасть, обязательно постарается (причем максимально плавно, как будто речь идет не об игре, а о заскриптованной сценке) ухватиться за какой-нибудь уступ — и все это без какой-либо помощи с вашей стороны.

Анимация — одна из самых сильных сторон Galleon. Мистер Гард утверждает, что его идеал — игра, в которой вы не сможете заметить ни малейшего перехода от одного движения к друго-

GALLEON

Сайт игры: **www.confounding-factor.com/galleon/index.htm** • Жанр: **Action/adventure** • Дата выхода: **4 квартал 2002 г.** • Разработчик: **Confounding Factor** • Сайт разработчика: **www.confounding-factor.com** • Издатель: **Interplay** • Сайт издателя: **www.interplay.com**

му. Наивно полагать, что подобных попыток никто до него не делал, однако лишь Galleon приблизился к концепции "единой анимации" настолько близко, что осуществление гардовских грез кажется не таким уж бредом. …между тем профессиональный авантюрист Рама Сабриер (Rhama Sabrier), управляемый дорвавшимся до геймпада американским пионером, пытается одолеть ожившую статую Нептуна, недетских, надо заметить, размеров. Попытка не засчитывается: Рама, внебрачный брат Лары, в отличие от нее, не чурается хорошей рукопашной, что лишь добавляет ему очков на моем манжете. Смущает лишь внешний вид всех без исключения персонажей: непропорциональная анатомия, высеченные из камня лица. Дизайнерская находка или безрукость? Ответ, честно говоря, лежит где–то в плоскости между "не знаю" и "знать не хочу". Просто не нравится.

Главная проблема Galleon заключается, похоже, в самом авторе, который делает игру уже несколько лет, но до сих пор оперирует на публике лишь двумя уровнями с периодически взбрыкивающей камерой.

Впрочем, его глаза светятся энтузиазмом. А значит, нас ждет либо Unreal, либо Daikatana. Третьего не дано. На третье мы даже не посмотрим.

Старый славный боб

Культисты проекта **Lionheart** берут нас практически бездыханными после основательной транс-вечеринки в стиле Icewind Dale. "А вы кто, малютки–рэйверы?" — вяло сопротивляемся мы, читая на бэджах имя компании–производителя: Reflexive Entertainment. Сарказму есть за что уцепиться, поскольку в зачетке бравой фирмы на сей день числятся четыре тайтла, два из которых носят названия Zax: The Alien Hunter и StarЪ TrekЪ: Away TeamЪ ("Не тонка ли кишка спасти весь квадрант?"). Мысль о толщине кишки реально гипнотизирует, и одному из малюток ростом в два с половиной метра удается отбуксировать нас к компьютеру с заставкой Lionheart. Если визитка не врет, то человека зовут Ion (!) Hardie (Йон Харди), что само по себе не гортензии нюхать. Будем знакомы: Director of Product Development.

Слышали ли мы о Lionheart? Утвердительное "му". Новая ролевая игра от Interplay на основе увековеченной серией Fallout системы SPECIAL. Точки между буквами подставьте сами, спасибо. Шестнадцатый век, махровое средневековье. За четыре столетия до описываемых событий беспредельный король английский Ричард Л.С. (безжалостный к врагам) загнал туземных пиктов к скалистым берегам. За его беспардонное поведение старушка Земля была награждена сворой сверхъестественных существ, чьи ряды, помимо баньши и большеухих домовых, оказались украшены демонами и драконами, не говоря уж об эльфах, гномах и мохноногах.

Вообще–то, мы надеялись на Fallout 3. Но вместо апокалиптического будущего нам сватают магическое прошлое. Наш герой всплывает на поверхность бытия в тот момент, когда амбициозные испанские умы решают проучить снобов–англичан и для прикрытия десанта отправляют к берегам Великой Британии так называемую "Непобедимую армаду". Как все вы хорошо помните, сей прискорбный шаг действительно имел место: возмущенная самостоятельностью Елизаветы I испанская корона и святая инквизиция дают отмашку "Католическому мероприятию". Мотивацией для агрессии послужил конфликт между английскими протестантами и католиками и, в частности, казнь Марии Стюарт. Судьбоносный бросок Армады присутствует и в Lionheart, но причины совсем иные! Видите ли, проклятущая Англия открыто поддерживает магию, колдунов и ведьм — что отнюдь не вызывает ощущения счастья у Инквизиции. И вот, испанский флот бороздит неспокойные воды Атлантики, англичане в ответ выпускают драконов и в односторонней пародии на Battle of Britain разносят горделивых католиков в пух и прах.

Подобная интеллектуализация в принципе способна выдвинуть Lionheart на передовую РПГ–фронта. Хватило бы упорства и изобретательности, а главное — ума и эрудиции у сюжетослагающей братии! В массовке принимают участие фигуры вроде Леонардо да Винчи, чей вертолет благодаря магии не только сконструирован, но и успешно прошел цикл летных испытаний.

Наш собеседник несказанно удивляется сравнению с Arcanum. По–хорошему, пора бы привыкать. Временные отрезки хотя и не совпадают, но довольно близки. И не стоит забывать о смешении магии и примитивной технологии: вспомните хотя бы недавний пример с деревянными кораблями и огнедышащими драконами. Мощно сколоченная псевдоисторическая подоплека и тонкие игры разума в два счета торпедируют слабенький в плане сюжета Arcanum. А все остальное?

Troika может не признаваться, но ее детище утилизует все тот же SPECIAL, коим нынче с легкой руки Interplay вооружен Lionheart. Perks и Traits переименованы, но узнаваемы: нас несказанно обрадовали пункты в меню вроде "Маниакально–депрессивный синдром". Отличная черта для скитающегося по средневековой Европе героя! Мы бы также хотели привить ему синдром Альцгеймера, синдром Паркинсона и заячью губу с косоглазием. Правда, такого пацана немедленно, при первой же встрече запалят (буквально) адепты Святой Инквизиции. Мы бы тоже изрядно испугались.

Полигональные модели на плоских задниках смотрятся удовлетворительно. Конечно, дизайнерам так значительно удобнее менять текстуры кольчуг и мечей. В отместку игра смотрится несколько диковато, мертвенно. Мы так и не определились, кого следует винить в кладбищенском духе демонстрационной версии Lionheart: художников, цветовую палитру или затхлый воздух Interplay–склепа. В силу графической малохольности игры боевые сцены забыли впечатлить. Классическая стычка в духе Arcanum/Fallout/Planescape и их спрайтовых коллег. Ничего из ряда вон.

На глубокую экскавацию игровых ресурсов попросту не было времени, но мимолетный взгляд на диалоговое окно инициировал теплые воспоминания о вышеупомянутых Fallout и Planescape: Torment. Беседы с медиевальными персонажами многословны, витиеваты и предполагают простор для ораторского маневра. Когда открытое диалоговое окно занимает две трети экрана, а количество вариантов ответа превышает пять или шесть, щека старого болтуна и харизматика орошается соленой слезой признательности. Опять–таки содержание и глубина диалоговых путей нам покамест неведомы. Всему свое время.

На выходе один из нас неопределенно качает головой. В будущем ребенка он явно не уверен. Другой же принимает позицию "хорошего полицейского", излагая вышеописанные "если" и "вдруг". Жаль, не слышат девелоперы.

Но мы им напишем.

LIONHEART

Сайт игры: **http://lionheart.blackisle.com** • Жанр: **Ролевой вотум недоверия науке истории** • Дата выхода: **Конец 2002 г.** • Разработчик: **Reflexive Entertainment** • Сайт разработчика: **www.reflexive.net** • Издатель: **Interplay** • Сайт издателя: **www.interplay.com**



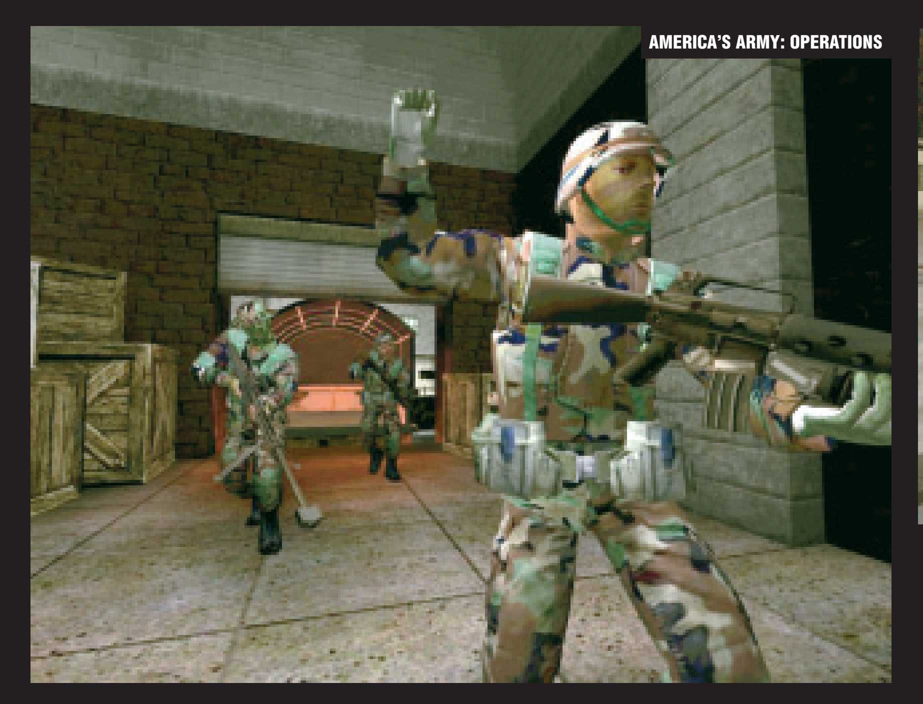
Д-р Грег Зечук. Личный врач личного врача всех РПГ-фанов.


LOCK ON: MODERN AIR COMBAT


LOCK ON: MODERN AIR COMBAT


GHOST MASTER


GHOST MASTER


AMERICA'S ARMY: OPERATIONS


AMERICA'S ARMY: OPERATIONS



MYST ONLINE (РАБОЧЕЕ НАЗВАНИЕ)
Сайт игры: **www.mystonline.com** • Жанр: **Онлайновый квест** • Дата выхода: **Не объявлена!** • Разработчик: **Cyan Worlds** • Сайт разработчика: **www.cyan.com** • Издатель: **Ubi Soft** • Сайт издателя: **www.ubisoft.com**

Малхолланд Драйв

Старый знакомый журнала Рэнд Миллер (Rand Miller) — просто Дэвид Линч (David Lynch) игроиндустрии. Подобно Линчу, взявшему куски неудавшегося сериала и спаявшему из них гениальную ленту, отхватившую в Каннах золото, Миллер разобрал на части два зависших в небытии квестовых проекта Cyan (ныне Cyan Worlds), перетасовал фрагменты и сообразил один из самых громких онлайновых E3–тайтлов.

Если вы из тех, кто пристально следил за блуждающими скалами Mudpie и Parable (два якобы революционных квеста, варившихся в умственном котле эксцентричного миллионера), знайте: все зря. Миллер отправляется в онлайн. Причем он сам, подергивая веком, признается в конфиденциальном рукопожатии у стенда Ubi Soft, что и название **Myst Online** (далее МО) вряд ли доживет до следующего года. Что может помешать кудеснику порвать в лоскуты МО и найти еще более шокирующую комбинацию?

Словосочетание “онлайновый квест” уже само по себе способно вогнать в глубокий ступор. Так и представляем себе стада мирных фриков на сетевом пастбище, лениво обменивающиеся хинтами и солюшенами, потихоньку отворяющие новые локации, вместо того чтобы изничтожать друг друга световым мечом, джедайской молнией и furious anger. Но это цветочки. Углубляя параллели с автором “Твин Пикса”, создатель мистерии сравнивает свой новый проект с телевизионным “мылом”: каждую ночь не знающие сна сотрудники Cyan Worlds будут выкладывать на www.ubisoft.com дополнительный, прости господи, пазл. Раз в неделю — новую локацию. Раз в месяц — новую эру. Раз в год… кто знает? Очень похоже, что товарищ Миллер работает в режиме романиста сименоновского склада, в нереальном темпе генерируя идеи и сценарии эпизодов.

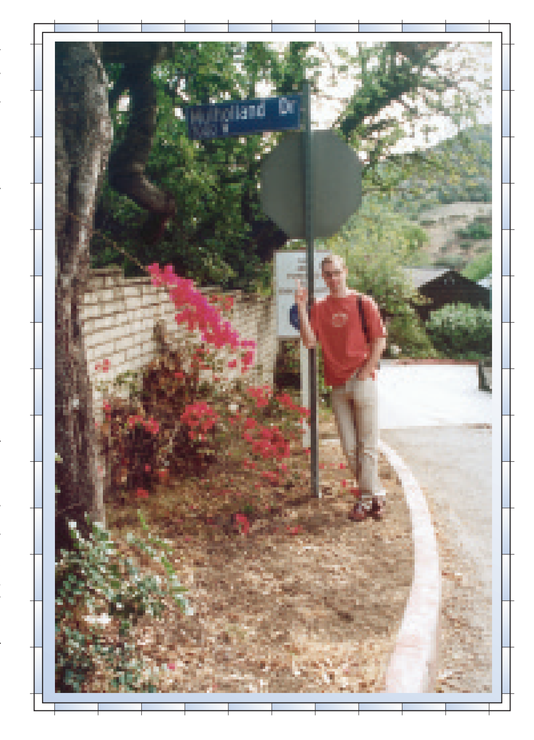
Если Cyan сможет выдержать заданный им бешеный ритм, МО, мы уверены, сорвет кассу. Cyan и Ubi Soft спекулируют на основной черте игроков в квесты: тяге к тишине и уединению. Квестер, подсказывает нам Маша, никогда не полезет на переполненный сервер, где все как проклятые добывают руду, ругаются матом, агрессивно качают скиллы, а чтобы пройти по городской улице, требуется расталкивать локтями вооруженных до зубов атлетов с мозгами размером с пинбольный шарик. Вот Ubi Soft и дарит им massively multiplayer game, целиком состоящую из тихих пастбищ, где интеллигентные люди в белом предаются решению инженерных загадок под сенью струй, сжимая в одной руке курвиметр, а в другой свиток пергамента. Именно такие и толпились вокруг стенда с Myst Online, боязливо косясь на грубых мужиков, оккупировавших Shadowbane–показ.

Если же и близость нескольких верных гетеросексуальных квестовых друзей начинает вас тяготить, то рекомендуется закуклиться в своей собственной эре, где заодно можно хранить собранный в странствиях хабар. Товар в МО чистый, не паленый, как в ролевых мирах, где вещь если не снята с трупа, то наверняка украдена. Денег нет, как при социализме. Статистики нет, как при анархии. Уровней нет, как при демократии. Возвести огромный онлайновый мир только для того, чтобы дать игрокам уйти в себя и ни с кем не общаться! Дзен–решение. Не зря Маша любит повторять, что рэйнмейкер Миллер — гений.

Вскоре выяснилось, что вскроются еще и мини–игры, в которых хилые интеллектуалы, неспособные взять в руки лазерную винтовку, будут доказывать свое превосходство над немощными “ботаниками”. “Весло бы им”, — с выражением уронил один из нас (узнаю брата Скара! — **Прим. ред.**) в диктофон. Таких, как “один из нас”, из игры будут катапультировать за несоблюдение традиций Да'Ни. Сюжетную линию бывалый шкипер Рэнд прокладывает в обход самых сложных головоломок, чтобы даже законченные “тормоза” поспевали следить за тем, кто Лору кокнул. Выглядит же Myst Online, использующий последние трехмерные достижения сверхдвижка Mudpie, точь–в–точь как… Myst. (Впоследствии вам будут говорить, что Myst Online, Parable и Mudpie — ОДНА И ТА ЖЕ игра. Не верьте. У Миллера на Parable были ТАКИЕ планы… МО — лишь жалкий их отголосок.) Все, что было у Cyan, — бессвязные обрывки, пара нечетких концепций, упрямо не желающих вырастать в полноценные игры. Из чего только сейчас не делаются безусловные шедевры! Вряд ли компания, первая игра которой разошлась тиражом в 11 млн. копий, сменила фамилию и ушла в онлайн ради банальных денег. Тут что–то еще. Что–то иное.

Как нам сообщили, в работе у Ubi Soft находится и Myst 4. И Cyan не будет иметь к нему ни малейшего отношения. Трепетно цитируем (с японскими субтитрами) невозмутимого Миллера: “Мы полностью и эксклюзивно концентрируемся на работе, известной НА НАСТОЯЩИЙ МОМЕНТ как Myst Online, до тех пор, пока не прекратим свое существование как компания. Это есть наш последний и решительный проект, который не завершится никогда”.

Кажется, рынок онлайновых развлечений решил подмять под себя настоящий якудза, человек с самурайским кодексом чести, у которого, как при поездке по шоссе Малхолланд, нет цели. Только путь.




AMERICA'S ARMY: OPERATIONS


NEVERWINTER NIGHTS


NEVERWINTER NIGHTS


NEVERWINTER NIGHTS


COLIN MCRAE RALLY 3



COLIN MCRAE RALLY 3

LOCK ON: MODERN AIR COMBAT

Сайт игры: **www.lo-mac.com** • Жанр: **Авиасимулятор** • Дата выхода: **Осень 2002 г.** • Разработчик: **Eagle Dynamics** • Издатель: **Ubi Soft** • Сайт издателя: **www.ubisoft.com**

Список Ашота

Подходя к этому стенду, даже если ты немного посторонний и всего лишь держишь в руках список Ашота, тебя все равно охватывает некий благоговейный трепет (а что уж говорить о реальных вирпилах!). В облаченном в тяжелую дубовую рамку списке самых ожидаемых игр, что висит на юго-восточной стене дорредакции, Lock On по праву занимает свое почетное место и, очевидно, является основным, если не единственным, претендентом на гордое звание "Симулятор-2003" по версии открытого вами на этой странице журнала.

Для создания этой игры объединили свои усилия лучшие умы авиакомпьютерного строения. Ведомые Игорем Тишиным москвичи из Eagle Dynamics уже высекли свое корпоративное имя на ржавеющих скрижалях истории, подарив миру серию "Фланкер" (1, 1.5, 2 и 2.5). Руководитель проекта со стороны Ubi Soft Мэтт Вагнер (Matt Wagner) также оставил свой неотутюженный след в игростроении, будучи одним из ведущих дизайнеров при разработке ныне принадлежащего вечности Jane's F/A-18. Словом, сегодня Eagle Dynamics под чутким руководством Мэтта трудится над главным реактивным авиасимулятором современности, носящим имя **Lock On: Modern Air Combat** (LOMAC).

Фланкеровский стиль узнается сразу, тем более что перед нами столь хорошо знакомый не только по личным поездкам, но и по виртуальным полетам Крым. Впрочем, графика изрядно возмужала, например, теперь склоны гор на юге полуострова сплошь покрыты лесами. Извечная проблема отображения леса решена, что называется, в лоб, благо созревшие наконец компьютеры позволяют. Запишите себе: отныне лес — это просто много-много отдельных деревьев, а не что-то иное. Хотя гордый рассказ разработчиков о 50 миллионах древостволов куда больше впечатляет их самих, чем нас. Скажите, вы способны представить столько деревьев одновременно? И я о том же, а потому многомиллионная популяция лиственных для посетителей стенда остается лишь абстракцией, бесплотной игрой ума.

А что с водной гладью, чье идеальное изображение столь модно в играх близлежащего будущего? LOMAC, к счастью, не выпадает из их числа. Ашдвао действительно впечатляет (тем более, если вспомнить, как она изображалась во "Фланкере-2"), хотя на настоящую по обыкновению не похожа. Впрочем, настоящей воды и так вокруг полно.

Но самое приятное визуальное ощущение — новый рельеф. Включение в игру штурмовиков (о чем чуть ниже) просто обязывало радикально переработать земную поверхность, с чем Eagle справилась на все сто. Не сразу объяснишь, чем именно хороша земля… Просто в ней чувствуется некая естественность, в противоположность обычному компьютерному рельефу, то и дело падающему в объятия крайностей, где земля либо плоская, как мастерски отполированный стол, либо похожа на застывшее фрактальное буйство (чем, кстати, пока изрядно грешит рельеф готовящегося Combat Flight Simulator 3). Плюс текстуры поверхности, когда при снижении высоты на рельеф накладываются все более и более подробные изображения (такой же прием был использован, кстати, и в "Ил-2"), благодаря чему даже на самой малой высоте (где штурмовики не гостят, но живут) не утыкаешься кокпитом в пустую одноцветность поверхностной картинки. Ладно, хватит о графике.



Поскольку LOMAC по сути является ориентированным на экспорт "Фланкером-3", то основным маркетинговым коньком игры неизбежно стали американские самолеты. А именно F-15C (одноместная модель, в отличие от модернового двухместного F-15E, главного героя одноименной игры от Jane's) и, внимание, всеобщий любимец A-10. При этом заметьте, что серьезного симулятора A-10 не было уже лет сто, а отмена готовившегося Jane's A-10 оставила в состоянии нервного ожидания огромное количество вирпилов, каждый из которых жаждал сесть наконец в кабину этого медленного танкоизмельчителя. Фланкеровский арт-стиль, кстати, сразу узнается в кабинах обеих машин (на вид полностью готовых), а потому автора этих строк одолевает дежа-вю: самолеты, кажется, иностранные, но точно наши. Плоды глобализации?

Специально для соотечественников в игру введен "наш ответ" A-10 — Су-24, чей внешний вид отлично знаком даже вам, квестеры и пазлолюбы (в свое время именно этот самолет был главной телезвездой репортажей с Чеченского ТВД). Помимо Су-24 в игре появится его новейшая модификация — Су-39, птица редкая, но тоже красивая. Ну и, конечно, никуда не деться от Су-27, Су-33 и Миг-29 из последней фланкеровской части, причем Миг может воевать и на стороне НАТО, ибо состоит на вооружении в Германии. Вся эта бодрая стая теперь будет оглашать своим ревом не только небо Крыма, но и "западные районы Кавказа — от Краснодара до Сухуми на глубину от моря до 100 км (с включением Эльбруса)". Распишитесь в получении самой настоящей "горячей точки", милые ястребы.

Что еще… Именно здесь, на выставке, стало ясно, что, похоже, наконец-то побежден основной минус серии — внеполетный интерфейс. Помните, раньше у вас создавалось полное ощущение, что он пришел в этот мир только с одной целью — отпугнуть от игры как можно больше народу. Не то нынче: он мил и общителен и, на мой взгляд, напоминает интерфейс Jane's-симуляторов, только выполненный в фирменных "фланкеровских" цветах. Мы знаем, кого за это благодарить, не так ли?

И последняя усмотренная новинка: отныне вокруг и под крылом будут вестись самые натуральные боевые действия (без нашего участия, разумеется). Как и в случае с рельефом, это также совершенно необходимый шаг при симуляции штурмовиков, одной из любимых целей которых, как известно, являются танки. Можете себе представить, как печально они смотрелись бы в статике (а кампания у нас полностью динамическая, так что могут быть любые ситуации)?.. Правда, на выставке ничего подобного не показывали — подвергавшийся нашей атаке противник находился в полном одиночестве, и никаких союзных войск (за исключением покорного ведомого) вокруг не наблюдалось. Похоже, нам просто не повезло…

Итого, что мы имеем в сухом остатке? Тот же "Фланкер", но с новыми самолетами и подлатан-

ной графикой? По словам авторов, не все так просто. С нуля было переписано графическое ядро симулятора, и основные изменения произошли как раз внутри, а не снаружи. “LOMAC — не просто продвинутый “Фланкер–2”, а симулятор нового поколения, которое началось с “Ил–2”, но им, надеемся, не закончится…”

Ждем осени.

P.S. Пока в списке будущих локализаций LOMAC указаны только две (помимо англоязычной) версии — немецкая и французская. Но не думайте огорчаться! Ходят уверенные слухи о том, что “Локон”, как его ласково называют на исторической родине, будет издан многогранной “1С”.

AMERICA'S ARMY: OPERATIONS

Сайт игры: **www.americasarmy.com/ops/news** • Жанр: **FPS/RPG** • Дата выхода: **Август 2002 г.** • Разработчик и издатель: **US Army** • Сайт: **www.goarmy.com**

You Are In The Army Now

Местные гарды — форменные звери. Волчий оскал капитализма: за каждым углом, поигрывающие мышцой, очки под цвет кожи, кобура под цвет очков. Идешь мимо — и чувствуешь на себе рентгеновский взгляд, просвечивающий на предмет гексогена.

Тем более странно видеть здоровенного “качка” с оружием, растягивающего губищи в голливудскую улыбку перед ясноглазым тинейджером. Но так уж у них все устроено. Милитаризм с человеческим лицом (или волчьим оскалом, но обязательно в виде улыбки вокруг черепа). Армия, от которой положено косить всякому умному человеку, в этой стране занялась изготовлением игр. Избыток денег в военном бюджете направили на шутер **America's Army: Operations**, а через него, разумеется, на заманивание юнцов на армейские сборные пункты, где, среди прочего, им будут раздавать бесплатные компакт–диски с.

Юное народонаселение тихо тащится. Обзывает игру Counter–Strike killer'ом, воспевает реалистичность попадающих в тушку осколков гранат, выпадает в осадок от десантирующихся по веревкам спецназовцев, мухами, почуявшими пахучее, липнет к бронетехнике, пригнанной на соответствующий стенд.

Как в свое время предсказывал бодрячок ПэЖэ (в какой–то из своих колонок), тренировка делится на две части: для будущих Рэмбо и для их потенциальных командиров. А именно: Soldiers, эдакую РПГ с уклоном в муштру “как в жизни”, развитие персонажа, продвижение в должности и прочие чисто армейские ценности, тщательно переплели с ультрареалистичным шутером от первого лица Operations (по сути America's Army — это две разные игры, между которыми можно переключаться по ходу дела). И все это на Unreal Engine. От новинок, чему виной безразмерный бюджет, не продохнуть: тут и перевод текста в речь, и некая “real–time story engine”, на лету создающая диалоги, звуки, а то и сюжет целиком…

Реалистичность, повторимся, несусветная — как раз для того афроамериканца с рентгеновским аппаратом. Настоящие армейские сигналы руками (взахлеб рассказывают, что игре подвластен даже кукиш — интересно, возможен ли вариант с маслом?!), шепот, крики, радиосообщения, точное моделирование абсолютно всего оружия. Соответственно, умные лидеры в цене, тупое пушечное мясо дохнет в начале боя. Но его будут дрессировать на настоящих полигонах, выбрасывать с парашютом — и без выполнения тренировочных миссий “на отлично” просто не пускать в сетевые побоища.

А главное — как уже сказано, абсолютно бесплатно. Диски с игрой с августа начинают раздавать на сборных пунктах, позволят всем и каждому загружать из Интернета, публиковать на журнальных CD и расшвыривать в толпу на армейских праздниках… FPS–часть настолько впечатляюща, что Кармаку, определенно, стоит подождать со своим DOOM'ом — пока уляжется волна простого армейского счастья. Ну а что будет твориться в Сети, на бесплатных игро–войсковых серверах, — трудно даже представить. По всему выходит, надо уходить в сентябре в отпуск — убивать ПэЖэ, не оценившего в свое время Unreal.

Между прочим, смех смехом, а армии США 14 июня исполняется 227 лет. Неужели, дожив до такого преклонного возраста, она не ведает, что творит? Вы тоже так думаете?..

О разведении бройлеров

Отсмотрев полвыставки, ваш непокорный слуга пришел к следующим выводам: 1) сломались кондиционеры, 2) надо срочно сообразить на троих со стариной Томом (Tom Putzki), чтобы он авансом выдал демо Gothic 2, и 3) жанр RTS умер.

Умер, умер, не спорьте. Нет такого жанра в чистом виде, есть лишь пачка бастардов различной степени нежизнеспособности и неинтересности. Кругом сплошные продукты кросс–бридинга и просто блокбастерные бройлеры. Более того, разработчики ленятся писать собственные движки и перекупают по дешевке у соседей какой–нибудь поношенный и затертый до дыр LithTech предпоследней модели. Хорошо хоть не Infinity.

Скажем, **Spellforce**. Замах, сделанный авторами (кстати, кое–кто из них трудился еще над первыми Settlers), в идеале позволил бы догнать и перегнать Sacrifice на полпути к звездам и запрыгнуть там в чужое кресло, стоящее через 15 мест по правую руку от WarCraft. Получается же, как обычно, не то, что хочется. То есть вот как это выглядит: есть герой. Протагонист, можно сказать. В уровне растет, какие–то новые фокусы разучивает. Используя некие монолиты, вызывает себе на подмогу здоровенных тварей и тварей поменьше. Ну а дальше — прочь, тоска! — всеобщее мельтешение и борьба полигональных уродцев за место на дисплее.



Крис Тэйлор (глава Gas Powered Games): “Кто сказал BAD TRIP?!”

Все это, как водится в третьем тысячелетии, полностью трехмерное, относительно приглядное. Правда, камеру какой–то умник приколотил к потолку, опошлив тем самым все наши теплые чувства и превратив Spellforce в обыкновенную–полностью–трехмерную–с–претензиями–но–без–шансов. Завершающий штрих: в качестве рабочей лошадки используется движок AquaNox (вот после таких тотальных конверсий оборонные предприятия и начинают вдруг выпускать столовые приборы из титановых сплавов). То есть, как минимум, должно быть красиво. Насчет “шустро, быстро, fps килограммами” — даже не заикайтесь. Только после усекновения особо выпирающих мест ржавым скальпелем. Только на компьютерах следующего поколения.

SPELLFORCE

Сайт игры: **www.spellforce.com** • Жанр: **RTS/RPG** • Дата выхода: **Не объявлена** • Разработчик: **Phenomic Games** • Сайт разработчика: **www.phenomic.de** • Издатель: **JoWooD** • Сайт издателя: **www.jowood.com**

NEVERWINTER NIGHTS

Сайт игры: **www.neverwinternights.com** • Жанр: **Долгожданный ролевой шедевр** • Дата выхода: **Лето 2002 г.** • Разработчик: **BioWare** • Сайт разработчика: **www.bioware.com** • Издатель: **Infogrames** • Сайт издателя: **www.infogrames.com**

Между Боткиным и Склифосовским

Прием посетителей в уединенных покоях обширного стенда Infogrames ведут два ведущих врача индустрии: доктор Рэймонд А. Музика (Raymond A. Muzyka; BMSc MD CCFP MBA) и доктор Грегори П. Зечук (Gregory P. Zeschuk; BMSc MD). Пока Грег готовит к презентации пару машин, увешанных логотипами **Neverwinter Nights** (NWN), BioWare, Atari (!) и Infogrames, мы с Рэем обмениваемся салонными любезностями:

— А помните нашу долгую беседу на той ECTS, где вы впервые, самолично, представляли Baldur's Gate на открытом выставочном стенде, доктор?

— Да-да. Как же!

— Старик Хронос скачет с ужасающей скоростью.

— Несомненно, друг мой. Несомненно.

— Практикуете?

— Стараюсь. Правда, катастрофически не хватает времени…

Еще до того, как мы приступаем к обсуждению климатических дисфункций Канады и Калифорнии, Грег рапортует о готовности номер один.

Последний показ перед анонсированным летним релизом NWN Рэй и Грег тщательно планируют и выполняют сами. Один летящим шагом проходит по этапам генерации персонажа и демонстрирует начало однопользовательского режима игры, тогда как второй рекламирует прелести мирового редактора и подрабатывает dungeon master'ом для своего напарника на только что созданной карте.

Второе самое яркое впечатление (первым было засилье логотипов Atari): графическое превосходство NWN изрядно поблекло по сравнению с прошлогодним показом. В 2001 году продуктов, равных по качеству исполнения игре от BioWare, попросту не было. Работа над проектом оказалась несколько затянутой, — добрые доктора ни в коем случае не должны были допускать опережающего NWN выхода Morrowind и, особенно, Dungeon Siege. Нет слов, игра смотрится замечательно, но все призовые сливки уже слизнула проворная Microsoft и Крис Тэйлор (Chris Taylor) лично.

Бросаются в глаза и прочие мелкие огрехи. Вот одна, для пущей наглядности. В надежде поразить воображение пациентов игрой тени, понукаемая Рэевой рукой героическая девица хватает факел. Нарочитые сломанные колонны, тумбы и прочие интерьерные пни немедленно принимаются деловито отбрасывать длинные дрожащие проекции на плоскость пола. Тени приходят в движение вместе с девицей, но мы наблюдаем уже не за ними. Подвижность новоявленного Прометея явно страдает из-за дурацкого факела. Рука с источником света оказывается намертво зафиксированной в одном и том же положении, слабо реагируя на тремор вихляющей женской походки и уж вовсе каменея, случись девушке заговорить с NPC. По-хорошему, собеседники должны бы принять героя за полного отморозка, поскольку никто другой не станет притворяться имперсонирующим статую Свободы мимом, случись ему встретить на улице друга. И это все о графике. Достаточно!

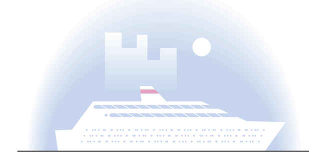
Генерация персонажа как никогда напоминает очаровательную мини-игру. Воцарение третьей версии свода правил D&D подарило процессу рождения героя немало сильных козырей. А BioWare добавила пару смешных штучек от себя, с любовью. Так, на каждом экране присутствует немыслимая кнопка "Recommended": NWN самостоятельно суммирует выборы предыдущих шагов по меню генерации и выдает наиболее разумный на взгляд разработчиков вариант для текущей страницы. К счастью, рекомендации созданы специально для того, чтобы их нарушать, чему "Третья редакция" с радостью способствует. Герои любого класса, за редким исключением, могут выбрать и тренировать произвольный набор скиллов, никак не привязанный к их специализации. Эксклюзивное ателье NWN начинает производство штучного фэнтезийного товара: магов с навыками уличного вора, клириков с фехтовальными приемами мастера клинка и так далее. Особое внимание уделяется питомцам магов, familiar. Для них выделен отдельный экран, и какой! Помимо длиннющего списка зверюшек (модели немедленно возникают пред вашими светлыми очами), в меню подстраиваются личные характеристики и умения вашего магического помощника. Фантастика! До эпохи NWN вы не могли даже выбрать имя для familiar.

Со сходным подобострастием обставлен церемониал создания физической оболочки персонажа. Кроме уже привычных сменных голов существует целый амбар взаимозаменяемых тел, обширные портфолио татуировок. Полы одежд показушно развеваются, лишний раз подчеркивая факт приобщения к РПГ с исключительными графическими данными. Озвучание не отстает. Как вам понравится выбор голоса по характеру: предпочитаете "guardian reserved" или "innocent idealist"?

Дотошность раздела генерации распространяется на всю игру — взгляните хотя бы на бортовой журнал искателя приключений. Упорядочивается по имени, дате и еще бог-знает-как. Глубина сайд-бара интерфейса достигает трех (!) уровней, и в его "быстрые" слоты помещается любой мыслимый объект, от спелла до драконьей-лапки-на-счастье.

Гениальной легкостью дышит редактор. Хотите создать собственный топор? Вот вам состоящий из восьми или десяти частей прототип: накладывайте любые текстуры, формы лезвия, выбирайте материал рукояти, рунические узоры и магические эффекты. Не сложнее, чем разложить партию в "Солитер"! Грег немедленно лепит небольшую песочницу, в которой через пару секунд оказывается персонаж Рэя. Невидимая на клиентском мониторе рогатая и косматая модель DM нарезает круги, вытаскивая из кармана монстров и науськивая всю свору на Рэя. Тот отвечает заклинанием остановки времени (DM оно, конечно, не касается) и начинает методично, покрывающими огромные участки земли спеллами, крушить нечисть. Так они развлекаются еще несколько минут, после чего в комнату вваливается делегация журналистов из срединного штата Айова. Дюжие представители американской глубинки готовы упасть ниц перед канадскими вундерлекарями и начинают одаривать их снопами пшеницы, соломенными шляпами и прочим хламом. Мы осторожно удаляемся.

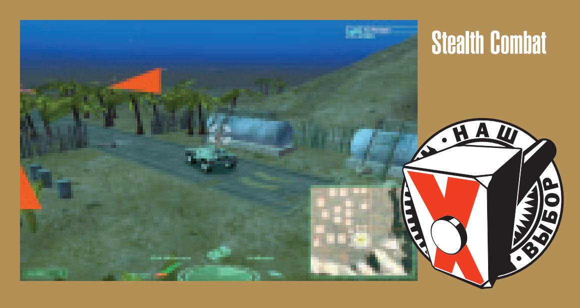
Так заканчивается второй, самый насыщенный день E3'2002…





Брайан Бёрк (Brian Burke, nvidia), человек, подаривший России отраслевой стандарт — ускоритель GeForce3.

Окончание на стр. 97!



Stealth Combat



Duke Nukem: Manhattan Project



Grand Theft Auto III



"Доходный дом" (Hotel Giant)



Hover Ace

Stealth Combat	74	4,6
Le Mans 24 Hours	77	3,5
Duke Nukem: Manhattan Project	79	4,5
"Джаз и Фауст"	82	4,1
Grand Theft Auto III	84	4,9
The Sum of All Fears	87	1,1
"Доходный дом" (Hotel Giant)	90	4,5
Hover Ace	93	4,5
"Пластилиновый сон"	95	2,3

ЛЕТА НЕ БУДЕТ

(ПРОВИДЧЕСКИЙ ВЗГЛЯД В ЗАВТРА)

Только не с релизами следующего номера, дорогие друзья и боевые подруги! А посему, чтобы не лишать себя солнца, леса и, местами, моря (у, счастливцы!), сутками просиживая у ненавистного компьютера, отдыхайте уже сейчас. Потому что завтра НАЧНЕТСЯ.

Из собственных горячих источников внутри горнила индустрии в редакцию культового, но не пляжного, журнала Game.EXE поступила информация о готовящемся путче. Во главе заговора стоят хорошо известные официальные лица из Blizzard Entertainment и BioWare Corp. (фотографии кибертеррористов вы найдете всюду, где мы в этот раз пишем о E3'2002. То есть везде). Эти эгоцентричные, бессовестные люди готовы раз и на много недель приковать нас к исторгающим радиацию мониторам, лишить отдыха, сна, еды и, возможно, работы и семьи. Мы обвиняем злодеев и готовы назвать имена их сообщников, а также озвучить меры противодействия, которые возмущенная редколлегия обещает безапелляционно применить по отношению к злоумышленникам.

В первых рядах защитников вашего отдыха находится отличница боевой подготовки Маша М. Ариманова: отважная журналистка обязуется в рекордные сроки расправиться с завуалированным под квест немецким агентом **Neverending Story, Part 1: The Auryn Quest**. Как это подло — прикрываться именем любимого детского фильма! Продолжения бессовестной истории быть не должно. С ответственной за локализацию "Акеллой" ведутся дипломатические переговоры.

Стратегическая граница надежно перекрыта сержантом Омом и лейтенантом ОМХом. **Age of Wonders 2**? **Legion**? **Cultures 2**? Им не пройти! Наконец, Андрей Ом после приватной беседы с Биллом Роупером (при невыясненных до конца обстоятельствах) оказался фатально разочарован в **WarCraft III**. В настоящий момент разочарованный фаталист готовит вместе со своим постоянным соавтором Олегом Михайловичем Хажинским разгромный материал, и редакция, опасаясь принятых нынче в обществе погромов, всерьез беспокоится за безопасность своих лучших перьев.

Серьезную угрозу по-прежнему представляет **Neverwinter Nights**. Как застенчиво заявил нам канадский эскулап Рэй Музика, "только основной квест отнимает у меня 60 часов. Человек, не располагающий доскональным знанием игры и отвлекающийся на побочные задания, может потратить вдвое больше времени". Вы слышали? 120 часов: ровно пять суток или около двадцати несостоявшихся дней загара и водных процедур! И думать забудьте.

Вместо пляжного волейбола, шариков для пэтанка, мартини и коктейльной музыки — **Mobile Forces**, **Gore**, **Team Factor**?! Забудьте, забудьте, мон ами. Езжайте, релаксируйте. Мы повкалываем за вас — и по возвращении вам останется лишь изучить свеженький, восьмой по счету, .EXE.

Приятного отдыха!

Александр ВЕРШИНИН.

STEALTH COMBAT

www.stealth-combat.com

3D action

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4
Сюжет	4
Музыка	4,1
Звук	4,3
Управление	4,1

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,6

Первый трехмерный экшен, за который безбоязненно могут садиться любители Commandos. Замечательный пример нетривиального подхода к тривиальному геймплею.

Самый красивый нож на планете — кинжал "Дабл Шэдоу" работы Джиля Хиббена. Два узких клинка из нержавеющей стали расположены в виде двузубой вилки с небольшой перемычкой для жесткости. На рукоятке — обмотка из стальной проволоки. В его летящих очертаниях есть что-то безумно правильное. Кинжал Хиббена и вправду напоминает смертоносную тень.

БОЕВЫЕ НОЖИ



Фраг СИБИРСКИЙ

Если что и приходит на память при втором (и последнем) взгляде на боевые машины из технотриллера Stealth Combat (SC), изготовленного немецкоязычным дебютантом TriggerLab и любезно сброшенного на публику чересчур матерой Cryo Interactive (о демо-версии мы писали не далее как в прошлом номере), так это ножи и кинжалы мира. Больше четкость конструкции всех этих "Шакалов", хищную грацию линий "Скорпионов" и общий устрашающий эффект "Мародеров" просто не с чем сопоставить.

SC — первый трехмерный экшен, каждый юнит которого представляет собой воплощенное совершенство и внушает глубокое уважение. По демо талант дизайнеров едва чиркнул — ныне же великолепие наземных, воздушных и водных единиц SC очевидно настолько, что составляет львиную долю итогового "нашвыбора". Лично я никогда и не сомневался, что низкобюджетный мегашутер TriggerLab в итоге отхватит высокий рейтинг. Не ожидал только, что избрание Stealth Combat НАШЕЙ ИГРОЙ окажется таким же естественным шагом, как и, к примеру, назначение Electronic Entertainment Expo заглавной темой этого номера.

ПОЮЩЕЕ ЛЕЗВИЕ

Если шеффилдовский нож британских коммандос обрабатывали черным противоотражающим покрытием, то на грозные танкетки, катера и геликоптеры SC, напротив, нанесены простенькие блики, а все отражающие поверхности отполированы до зеркального состояния профессиональным чистильщиком сапог. Как бы ни были примитивны трюки JARED (домотканого моторчика TriggerLab), они срабатывают. Многие игры на Unreal Warfare смотрятся на несколько порядков хуже, чем SC во время боя над океаном, когда пускающие зайчики кокпиты вертолетов отражаются в воде заодно с изломанными рябью береговыми вышками, а к горизонту убегает солнечная дорожка. Ночью — вообще чистый Куинджи. Даже в Incoming Forces (IF) не использовалось разом такое количество спецэффектов — а ведь IF, смею напомнить, изготовила Rage Software! Как я и предсказывал, англичане посрамлены тихим незаметным девелопером с миллионом полигонов и атомной бомбой в чемодане.

Роль атомной бомбы в этот раз играет уникальная конструкция SC — точь-в-точь как у ножа "Рэйд Галуазес", смоделированного Анри Виаллоном и изготовленного в Испании. Stealth Combat — лучшее пособие по выживанию в джунглях. Помните, как сформулировал это Хайнлайн? Человек, у которого нет пистолета, проживет на Спайе Пятой дольше, чем человек, у которого пистолет есть. Потому что просто испугается и убежит прочь при встрече с грифоном Бессмера (у которого, как известно, децентрализованные нервная система и органы обмена веществ)...

При столкновении с монструозным "Шакалом" возникают сходные чувства. Если бы нам с самого начала вручали крупногабаритный танк с плазменной пушкой и ракетной установкой, мы бы раз за разом лезли в безнадежный бой. Но всю первую половину сюжета TriggerLab принуждает клиента провести в хрупкой разведывательной коробочке, заставляя прятаться по углам и филигранно маневрировать между просматриваемыми противником зонами. А во второй половине битый жизнью игрок уже сам не сунется и будет водить свой бронетанковый взвод по темным углам с погашенными фарами. SC превратился в родного брата Commandos или Thief.

В сущности вся игра, как на скрепке, держится на характере миссий. Трудно описать печатными словами, что чувствуешь, когда загружаешь вирус в центральный компьютер подземного комплекса и вдруг видишь неумолимо приближающийся конус фар патрульной машины... Разработчики остроумно обратили неоригинальность Stealth Combat, так коловшую глаза в демо-версии, себе на пользу. По сути это та же самая игра, что и Recoil, Uprising или Incoming — просто мы играем по новым правилам. Ребята из покойной Looking Glass когда-то поступили очень сходным образом — и совершили революцию.

Разработчик	
TriggerLab	www.triggerlab.com
Издатель в Германии	
Modern Games	www.modern-games.com
Издатель в Европе	
Cryo Interactive	www.cryo.com

Системные требования

Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 300 или AMD K6-2 300 (рек. Athlon 800), 32 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-совместимая видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM, DirectX 8.0.



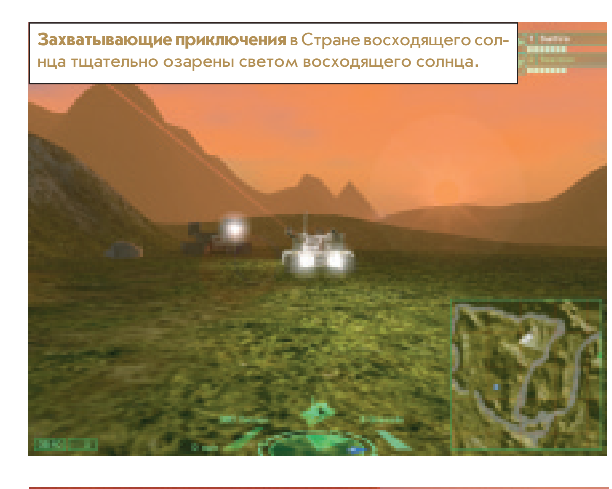
Воздушные бои удается вести только из кабины летательного аппарата. Иначе фантастический вид воды серьезно мешает сосредоточиться.



Толстенные столбы дыма, извергающиеся из подбитых танков и кораблей, воскрешают в памяти последний голливудский рейд на Перл-Харбор.



Продолжительные заезды по катакомбам воскрешают в памяти, извините, Carmageddon. Но каков дизайн бронетехники!



Захватывающие приключения в Стране восходящего солнца тщательно озарены светом восходящего солнца.





В бликующих стеклах вы, как ни старайтесь, не разглядите собственного отражения. Зато вертолет разом принимает фантасмагорические черты гигантского насекомого, и сбивать его в два раза интереснее.



Мнение об игре

"Освежающе аркадный взгляд на мир околотактического экшена, представленный одной из самых многообещающих молодых немецких команд. Судите сами: свой движок, свой геймплей, свой композитор, свой сценарист – и совсем неплохая первая игра в итоге! Все конторы, о которых вы можете сказать то же самое, уже давно продают свои игры миллионами копий и колдуют над собственными акциями. Если TriggerLab пойдет по их пути, удача разработчикам гарантирована", – обещает большое трудовое щастье всем и каждому обозреватель немецкого сайта **Just Games (www.justgames.de)** Мариан Хартель (Marian Hartel) и дарит SC семидесятипроцентный общий рейтинг.

КЛИНКИ В НОЧИ

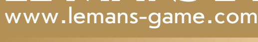
Подобно перочинному ножику "Викторинокс", содержащему такие "необходимые для выживания" предметы, как ножницы, пилку для ногтей, отвертку, пинцет и зубочистку, Stealth Combat имеет все, чем только может обладать игра, целиком построенная на принципе строжайшей тайны. Бреющие полеты с погашенными бортовыми огнями. Ночные пятнашки на джипе против установленных на вышках прожекторов. Кошки-мышки с неповоротливыми танками. Догонялки с самонаводящимися ракетами. Прятки в подземном лабиринте при активном участии закрепленных под потолком турелей. Не многовато ли развлечений для технотриллера?

Кощунство, но я скажу, что в лучшие свои наносекунды SC превосходит самую леворезьбовую танковую аркаду всех времен Wild Metal Country. А значит, она в миллион раз интереснее той же Incoming Forces. В какой-то момент все встает на свои места: и простенький, но эффективный движок (огромное спасибо удачной архитектуре уровней, которая не многого требует, но многое дает: все эти пасторальные деревушки и японские храмы), и по-артиллерийски грохочущее музыкальное сопровождение, и неожиданно грамотный тактический интерфейс, и даже до смешного серьезный и очень запутанный шпионский сюжет. Поначалу SC просто страшно нравится; затем до вас начинает доходить, что именно в нем так здорово. Это черта поистине великих игр.

Во время ночного боя в пустыне, в окружении пылевых хвостов из-под траков, красных габаритных огней и далеких вспышек вражеских фар чувствуешь себя генералом Роммелем, хотя особого стратегического гения Stealth Combat вовсе и не требует. Отвлекающий удар; затем скрытное проникновение в лагерь недругов (вечно они забывают закрывать за собой ворота) и диверсия, выводящая из строя 80% техники. А уж потом наступает время сладостной мести, когда "Скорпион" со спаренной высокочастотной пушкой выносит все живое в пределах прямой видимости. Настоящие сражения завязываются крайне редко, как правило, под занавес миссии, чтобы искупить наши мучения во время тайной ее части. Но они того стоят. Мы наносим удары бронированными кинжалами.

У TriggerLab получился преотличный экшен, пусть и несколько постмодернистского (недаром посторонние названия так и сыплются при попытке связно рассказать об SC) склада. Собственно говоря, тоже революция. Только маленькая...





LE MANS 24 HOURS

www.lemans-game.com

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4
Сюжет	2
Музыка	3
Звук	3,5
Управление	4,7

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3,5

На наших глазах родился еще один "спортивный сериал". И это ужасно.

Любому терпению есть предел. Любое ожидание, каким бы приятным оно ни было, может затянуться. И любая игра, пусть даже сделанная с высокой долей профессионализма, может оказаться настолько посредственной, что для описания ее "выдающихся" качеств будет многовато и трех строчек текста.

ПРИВЫЧНОЕ ДЕЛО

Михаил СУДАКОВ

Le Mans 24 Hours прибыла на ПК-поезд с огромным опозданием. Год с лишним назад эта игра изрядно порадовала владельцев Dreamcast, не избалованных серьезными гоночными симуляторами (на приставках вообще популярно такое понятие, как "аркадный симулятор", состоящее из двух взаимоисключающих слов), и лишь сейчас доползла до наших палестин. Доползла, почти не изменившись в лице и обзаведясь лишь новыми разрешениями, обморочной поддержкой Force Feedback (которую принципиально нельзя выключить — можно лишь свести к минимуму) и, приличия ради, парой унылых спецэффектов.

ВЗГЛЯД В ПРОШЛОЕ

Заводя в приличном обществе разговор о графической оболочке Le Mans, следует вести себя предельно осторожно. С одной стороны, придраться практически не к чему — трассы изобилуют мелкими деталями, что вовсе не характерно для симуляторов (давайте пока величать эту игру именно так), а сами болиды, имеющие, пожалуй, наиболее приятные формы среди всех спортивных машин (таково сугубо личное мнение автора этих строк), напичканы полигонами по самое "нехочу" — чтобы углядеть в их корпусах какой-то изъян, придется очень долго напрягать зрение.

И тем страннее чувство, что в этих красавцах не было и уже никогда не будет жизни. Чья в этом вина: художников, нарисовавших откровенно картонные, чуть ли не игрушечные текстуры, или же программистов, которые не удосужились поиграть с корпусами в "блики-и-тени", — понять трудно, однако факт налицо. Неприятное впечатление усиливается полнейшим отсутствием у Melbourne House вкуса во всем, что касается спецэффектов: порой вспышки от фар светят так ярко, что не дают ничего за собой разглядеть, а столбы пыли, вздымаемые съехавшей с трассы машиной, напоминают маленькую песчаную бурю.

Но подобные мелочи никогда не смущали нашего брата, порой с умилением взирающего не то что на "неживые болиды", а на самых натуральных каракатиц, безуспешно прикидывающихся машинами. Покажите нам скорость, господа разработчики, покажите нам драйв! Удивите чем-нибудь новеньким в области игропроцесса, заставьте восхищенно цокать языком, и мы отложим в сторону все дела ради нескольких часов наедине с вашей игрой!

КРУГЛЫЕ СУТКИ

Куда там... Le Mans 24 так же обыденна, как ежедневная чистка зубов. Времена, когда это занятие вызывало у вас внутренний протест, давным-давно прошли, однако и по сей день вы посмотрите на всякого, кто скажет: "Обожаю чистить зубы!", с некоторой долей удивления, смешанного с сочувствием. Так и здесь: разъезжать по трассе еще кое-как можно, но вот удовольствия от этого процесса — ни в одном глазу.

Казалось бы, у Le Mans есть все: сносный реализм (впрочем, за все время, проведенное с игрой, а оно было не так чтобы совсем коротким, мне НИ РАЗУ не удалось перевернуть свой болид, хотя поводов для душераздирающих катастроф было хоть отбавляй), неплохой ИИ, большое количество машин (около 30) и вполне вменяемый список игровых режимов... Разработчики, уверен, меняли бета-тестеров как перчатки до тех пор, пока не убедились, что их игра соответствует самым высоким стандартам. Но забыли задать подопытным один-единственный вопрос: уважаемые, а вам, собственно говоря, понравилось?

Этот крест, похоже, обречена нести каждая игра, сделанная по лицензии любого чемпионата. Фокус в том, что проводить с подобными продуктами выходные не слишком интересно даже их создателям. Le Mans 24 Hours, к примеру, может похвастаться режимом Le Mans 2000 с настоящей 24-часовой гонкой, но покажите мне человека, согласного круглые сутки нарезать круг за кругом по одной и той же трассе! Мы успели пресытиться одинаковыми на вид и вкус симуляторами Formula 1, традиционно игнорируем все до единого NASCAR, сумели отвергнуть претензии Superbike 2002 на пару полос в нашем журнале и с плохо скрываемым презрением смотрим на бесконечный сериал Dirt Track Racing. Неужели Le Mans 24 ожидает та же участь?

Разработчик
Melbourne House

Издатель
Infogrames www.infogrames.com

Системные требования
Windows 95/98/2K/XP, Pentium II 333 (рек. Pentium III 700), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-совместимый ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM, 640 Мбайт на жестком диске.



Чертово колесо служит единственной цели: хоть как-то отвлечь игрока от однообразного нарезания кругов.



Чисто технически толпа зрителей на заднем фоне не выдерживает никакой критики, однако свою задачу — добавить немного атмосферы — выполняет с блеском.

В такое время суток очень трудно поймать в кадр сразу несколько машин так, чтобы свет их фар не затмевал все вокруг. В данном случае на один нормальный скриншот получилось семь "бракованных", — иногда Le Mans явно перебарщивает со спецэффектами.



Мнения об игре

"Машин здесь хватит, чтобы удовлетворить потребности 90% игроков, а реализм вождения крепко замешан на приличном управлении и пристойном ИИ. Ощущение скорости откровенно радует, хотя и не оглушает. Одним словом, Le Mans – это хорошая гоночная игра, хотя по части графики, машин, режимов и трасс она значительно уступает Grand Turismo 3 A-Spec. Впрочем, с GT3 вообще мало кто способен тягаться..." – примерно так отзывается о Le Mans 24 Hours Дуг Перри (Doug Perry), корреспондент сайта **PlayStation 2 IGN (http://ps2.ign.com; рейтинг игры: 8/10)**.

"Так что же отличает Le Mans от других игр? Всего два слова: искусственный интеллект. Le Mans 24 Hours – это не единственная гоночная игра для PS2, в которой присутствует продвинутый ИИ, однако впервые в истории у вас появилась возможность посоревноваться с 24 противниками, каждый из которых обладает собственным стилем вождения и жаждет победы. Здесь нет "прилипал" из GT3 и Ridge Racer V, которые пристраиваются к вам спереди или сзади, подчиняясь какому-то странному алгоритму. Водители в Le Mans запросто могут вас подрезать, а иногда даже совершают ошибки", – излишне громко восторгается игрой Джефф Уильямс (Jeff Williams) с сайта **HotGames (http://ps2.hotgames.com; рейтинг игры: 4,5/5)**.

ЗАБВЕНИЕ

Так оно, скорее всего, и произойдет. Через пару лет появится очередная игра с лицензией Le Mans и все тем же названием (собственно, два года назад Infogrames уже издавала ДРУГУЮ Le Mans 24 Hours, о которой мы тоже писали) — ведь добавлять какие-либо числительные после "24 Hours" более чем неразумно. И окажется она ладно скроенной и крепко сшитой, а игровой процесс будет один в один скопирован со своего предшественника. Но мы, вероятно, уже не обратим на нее никакого внимания, целиком переключив его на более молодые и интересные проекты. Привычное дело.



DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

www.dukenukemmp.com

Платформер

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4,6
Сюжет	1,2
Музыка	4,3
Звук	4,7
Управление	4,2

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,5

Очередное пришествие Дюка. Сохранилось все, что радовало. Нет ничего, что бы удручало. Простенько, весело и с изрядным вкусом. Малаццы.

Duke Nukem — игра с баальшой историей. Вы, молодые, этого, разумеется, не помните, но начиналось все в те времена, когда вы еще под стол ползали, а не ходили. Приставки, да не к обеду будут помянуты, нинтенды всякие, родили игру Contra, известную также как Gryzor (ну, если быть точным, то фирма Konami). В 1987 году она добралась потихоньку и до наших ПК...

ЗАЙКА МОЯ



Господин ПЭЖЭ

И эта самая "Контра" (она же "Грызор") по сию пору числится родоначальницей как минимум двух нововведений в жанре платформеров: directional shooting и climbing (то есть стрельбой в разных направлениях (а не только в сторону движения) и умением главного героя карабкаться по лестницам). За четыре года с момента выпуска Contra до выхода первого настоящего Duke Nukem (1991 г.) народ стерпелся с жанром, благополучно стандартизовал все функции и перестал удивляться новинкам. А потом... О-о, выход Duke Nukem стал неплохим началом для серии, которую я так ненавижу из-за ее трехмерного дитяти. Но он родился позже, а поначалу это была классическая аркада с высветленным ежиком на буйной головушке главперсонажа, твердо знающего истинные ценности жизни: babes (гм, пусть это будут "девушки", OK?), деньги, "пушки". Порядок не важен, лишь бы каждого ингредиента было побольше.

А потом... потом между DOOM и Quake затесалась несуразная игрушка, которую так ненавидели Настоящие Отцы, засовывающие двустволку с огромной мушкой в правильные отверстия противникам, и которую так любили немытые народные массы. С подзаборными прибаутками, незабвенным туалетом и зеркалом во всю стену, перед которым так весело тра-ля-ля на одной ноге в позе Брюса Ли... Даже сейчас, хотя прошло столько лет, мне хочется нажать на спусковой крючок BFG9000 — чтобы превратить в пыль воспоминание об этой профанации великой идеи трехмерного шутера.

Впрочем, в одном надо отдать создателям Duke Nukem 3D должное: атмосфера оригинала уцелела и в трех измерениях. Дюк — все тот же брутальный блондинчик с огромными "пушками" и невероятных размеров эго, он все так же выдавал по поводу и без короткие и тупые, как лицо моего любимого актера (Арни, привет!), фразы об окружающей действительности и твердо знал, что фамилия (каковая, кстати, поначалу нередко звучала как Nukum) просто обязывает регулярно долбить кулаком по ядерной кнопке и летать на джет-паке куда ни попадя. Ну и опять же девушки по полной программе...

Что ж, одинадцать лет спустя перед нами новая попытка вернуться в счастливое детство. К счастью, ремейка трехмерного ужаса так пока и не видно (оправдывая название, разработка Duke Nukem Forever занимает именно столько времени: "forever" означает "навсегда"), а вот оригинал, то большое, чистое и светлое, что еще помнят отдельные склеротики и маразматики, решили по-быстрому загнать в три измерения и натянуть на каркас из полигонов.

Геймплей почти тот же, и это не удивляет. В конце концов некоторое время назад (в сравнительно недавнем 1996-м, уже под Windows 95) вышла игра Hunter Hunted, где все необходимое для современной инкарнации старых аркад уже было: динамическое приближение-удаление камеры (ну, тогда это, разумеется, делали со спрайтами, но мы ведь не о "начинке"), псевдотретье измерение, сработанное с помощью дверей (что характерно, здесь все точно так же). Словом, то же семя, но в чуть более унавоженную почву.

ЙОРК. НОВЫЙ

Если забыли — напомню: главным гадом по-прежнему числится старина Морфикс. С его подачи зеленая радиоактивная слизь под названием GLOPP благополучно растеклась по канализации и водопроводу, и всяческая живность (а вы ведь знаете, что нью-йоркская канализация просто переполнена свиньями, крокодилами, крысами и прочей тараканообразной мелочью, верно?) моментально мутировала, причем аллигаторы быстренько отрастили себе одежду и соломенные шляпы, а хавроньи — полную полицейскую униформу и немало "пушек".

Я не особенно на это надеялся, но, к счастью, Sunstorm не стала мудрствовать, а просто и честно повторила старую игру на новом движке. И у нее получилось! Получилось весело, шумно, с сочными взрывами луж GLOPP, мощным гранатометом и приятнейшим шотганом, каковой, собственно, и является моим любимым оружием (ну, вы знаете)... Жаль, самый мощный "ствол" маленько подкачал — не цепляет, не бабахает, не заставляет врагов в страхе отпол-

Разработчики	
Sunstorm Interactive	www.sunstorm.net
3D Realms	www.3drealms.com
Издатель	
Arush Entertainment	www.arushgames.com

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 350 (рек. Pentium II 500), 64 Мбайт ОЗУ, Direct3D-ускоритель с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт) и 2xAGP, 300 Мбайт на жестком диске, 4x CD-ROM.

Мнения об игре

"Учитывая цену ($24.95!), я не понимаю, почему вы до сих пор ее не купили?!" – удивляется некто ViX с сайта **www.elited.net**, смело поставивший игре 80%.

Зато на сайте **Xtreme Gaming Radio (www.xgr.com)** рецензию доверили писать какому-то сынку, родства не помнящему: "Итоговая оценка – 91% – поставлена за затягивающий геймплей, характер Дюка и новаторский стиль игры". Ишь, елы-палы, "новаторский" ему…

То ли дело старина Маартен Гольдштейн (Maarten Goldstein) с сайта **Shacknews (www.shacknews.com)**: "Shake it baby indeed". Понимает, гурон!



зать в ближайший китайский ресторанчик. Но, говорят, если собрать в неких местах все нюки — можно получить апгрейды, вплоть до жуткого X-3000.

Hunter Hunted, как помнят наши самые преданные друзья, у тогдашнего рецензента (а это был некто X.Мотолог) "не пошла". И правильно сделала: тогда еще было с чем сравнивать, еще помнились те времена, когда аркада была чуть ли не самым популярным жанром. "Скорее всего, это лучшая классическая PC-аркада последних месяцев. Следующий "хит" будет отличаться от Hunter Hunted графикой, звуком и так называемым сюжетом. Это mainstream. Жанр, не подверженный изменениям, разве что кроме технических…" Мой юный друг ошибся только в одном: похоже, это была лучшая классическая ПК-аркада следующих шести лет. Сейчас все воспринимается иначе: глоток пыльного, но так приятно пахнущего детством воздуха из старого сундука. Поэтому и оценка "слегка" поменялась: вместо 66/100 — заслуженный "Наш выбор".

ДУМАТЬ ВРЕДНО

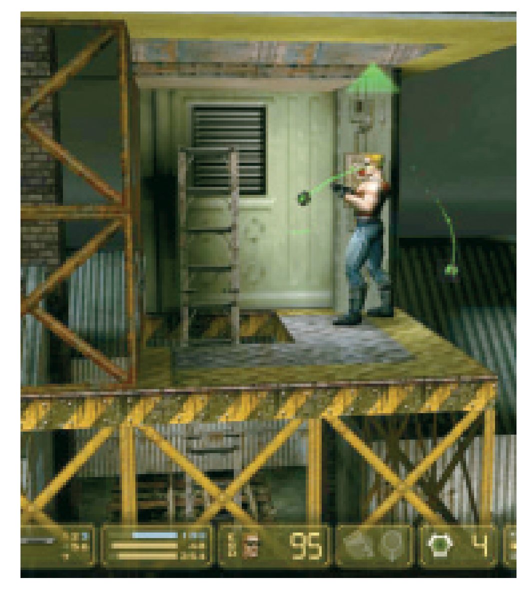
Не в смысле DOOMать (DOOMать, разумеется, полезно!), нет. По-настоящему думать в аркадах можно исключительно с целью ориентации на местности, поэтому добрые разработчики не мудрствуя лукаво сделали все (то есть абсолютно) задачи на уровнях строго одинаковыми. Найди девушку (и она мило потрясет в благодарность молочными железами), отыщи ключ (почему-то разноцветный, хотя дверь на уровне ровно одна), собери нюки (не дюкемы) в количестве десяти штук. Последнее не обязательно, ибо всего лишь добавляет маленько эго, патронов и прочих вещей, таскаемых нашим героем.

Кстати, об эго. Помимо того что оно является противоположностью id (не software, хотя, безусловно, что-то в этом есть), оно же еще и синоним самомнения. Коего у меня, то бишь Дюка, хоть отбавляй (чем все вокруг и занимаются). Врага прикончил — чувствуешь себя настоящим, в натуре, пацаном; он в тебя пулей засветил — и ты, типа, натурально на глазах превращаешься в лоха позорного, чье место известно где. Перекиси на шевелюру, стероидов в мышцы — и вперед, штрафов здесь за потерю пролетарского самосознания не предусмотрено. Жизней вообще не существует, как, впрочем, и здоровья. Дюк Нюкем (как и большинство людей, имеющих дело с компьютерами) этих атрибутов не имеет вовсе.

Зато зверья вокруг — толстыми упаковками. Четверть сотни разных тварей. Оружия — поменьше, но довольно симпатичного, особенно мила "пушчонка", использующая GLOPP, чтобы зверье мутировало "обратно" — в безобидных насекомых и свиней (которых почему-то никак не удается убить, что очень обижает и унижает). Опять же нельзя забывать, что есть еще и кунфу, которое у нашего "качка" весьма толстое и длинное, как чудо у Штирлица в анекдоте. Другой вопрос, что до него доводить вовсе не обязательно: патронов вокруг — море черное.

Замечу, что боссы — существа весьма толстокожие. Если вертолет проходится с закрытыми глазами, то, скажем, крокодил-переросток-в-шляпе заставляет потеть уже на жалком Normal, прыгая по всяческим малополезным для здоровья платформам и непрерывно чертыхаясь. В такие минуты даже старина Дюк замолкает, будто его грязный язык отрезало. Кстати, настоятельно рекомендую воспользоваться всеми нью-йоркскими телефонами-автоматами — забавно! Любопытно, какого именно белого кролика они имели в виду — из "Матрицы" или "Плейбоя"? С них станется… Ну а "автоматная" водичка так и вовсе полезна: почему-то от выбитой из автомата банки самомнение растет сильнее, чем от укокошенного врага…

Всему остальному вас научат по ходу пьесы: и двойной прыжок исполнять, и на джет-паке планировать… И все это, безусловно, пригодится: после того как уровень пройден, к нему всегда можно вернуться и пройти заново — уже всерьез, с поиском всех тайников. Удачи!

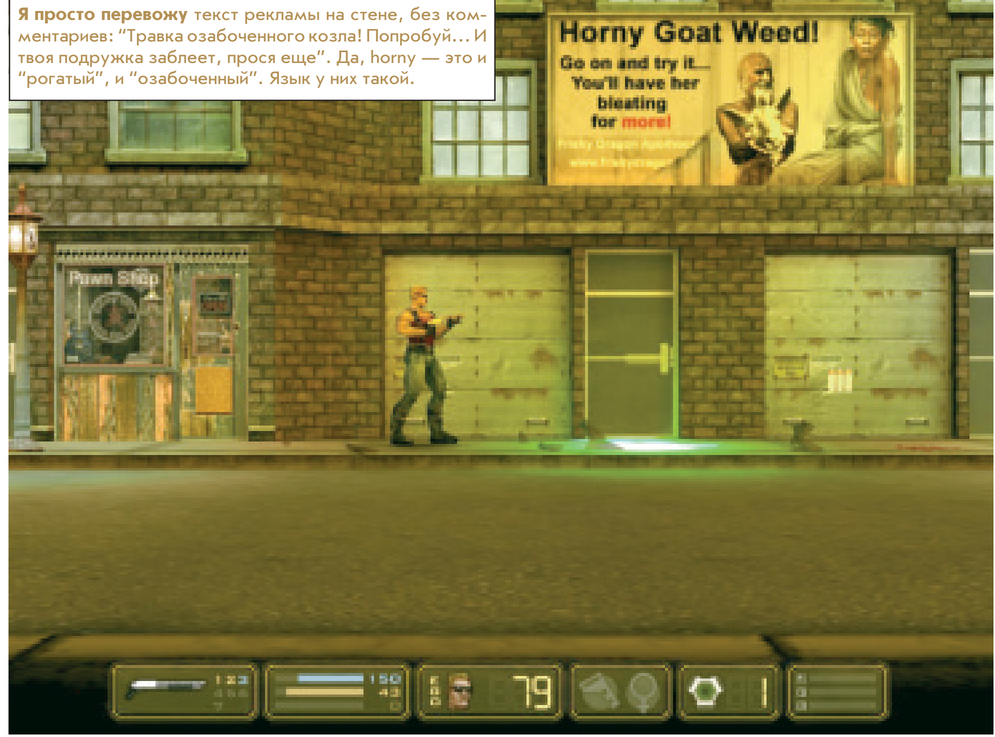




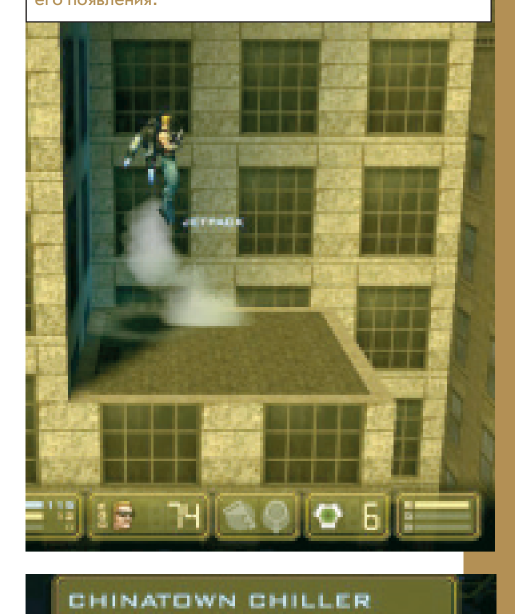
"Детка, пойдем со мной. У меня такой длинный и мощный шотган!"



На стене написано: "Не думай. Подчиняйся". Как же они правы, черти...

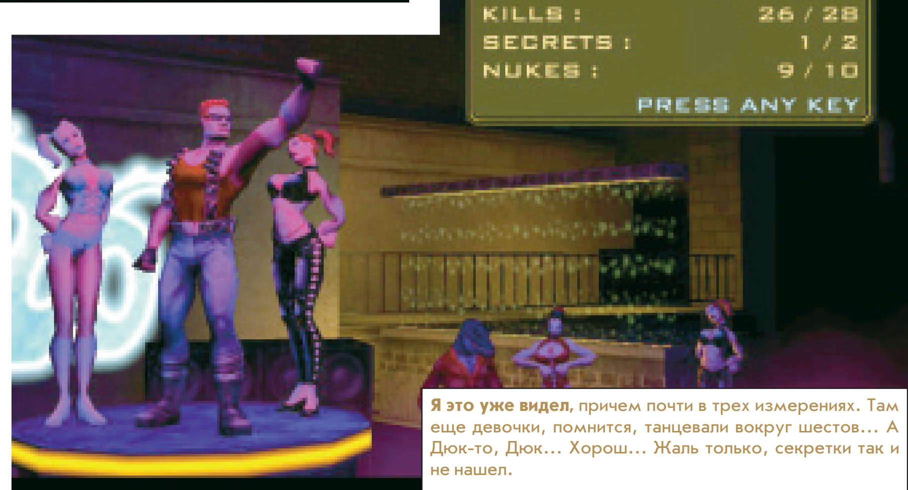


Я просто перевожу текст рекламы на стене, без комментариев: "Травка озабоченного козла! Попробуй... И твоя подружка заблеет, прося еще". Да, horny — это и "рогатый", и "озабоченный". Язык у них такой.



Осторожно, если нажать сейчас на Ctrl, реактивный ранец выключится — и придется ждать следующего его появления.


Кажется, сейчас будут бить. Ракетами по голове.



Я это уже видел, причем почти в трех измерениях. Там еще девочки, помнится, танцевали вокруг шестов... А Дюк-то, Дюк... Хорош... Жаль только, секретки так и не нашел.

“ДЖАЗ И ФАУСТ”

www.jazzandfaust.ru





РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4,9
Сюжет	3,7
Музыка	4
Звук	3,7
Управление	пиксель-хантинг

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,1

На 50% – очень крепкий квест. На 100% – невероятно красивый. (ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: оценка в графе “интересность” НЕ УЧИТЫВАЕТ похождения Фауста, как приснившиеся в дурном сне. В противном случае этот рейтинг упал бы вдвое.)

С замшелых времен прошлогоднего 11-го номера и отважного отчета, произведенного Зайкой Судаковым из недр “1С”, в “Джазе и Фаусте”, самом лучшем русском квесте, не произошло очевидных изменений. Знаменитое пушечное ядро удается вычислить только после яростного сафари по пикселям (даже твердо зная, где это самое ядро находится). Озвучание, за редчайшим исключением, оставляет желать. И если эти диалоги на самом деле прошли “литературное очищение”, то они остро нуждаются во вторичной литпереработке.

ЭТИКЕТКИ ДЛЯ КОЛОНИАЛЬНЫХ ТОВАРОВ

Маша АРИМАНОВА

Все это объясняет, почему слова “лучший русский квест” в определенных кругах до сих пор звучат как страшное оскорбление. Многие цитаты из “Джаза и Фауста” так и просились в шапку-заголовок, а то и на обложку: от хрестоматийного “где наши верблюды?” до пафосного “я моряк, и должен уметь все” (произносится перед изготовлением титанической клетки из обломков джунглей)... Грустная традиция. Невзирая на все труды троицы сценаристов и тройки бета-тестеров, новейшая адвенчура от разработчиков суперигры “Агент: особое задание” во многом являет собой печальный образчик отсутствия литературного слуха и квестового обоняния.

Впрочем, учитывая борхесовскую историю а-ля “квест и буссоль”, закадровое обезглавливание, характер (и голос!) Джаза и, конечно же, великолепную работу монструозных художников “Сатурна Плюс” над по-вангоговски обжигающими декорациями чужих берегов, одноязычных конкурентов у “Джаза и Фауста” нет — и быть не может. А вот на глобальной арене “Фаусту” страшно не хватает диалогов, скажем, Discworld Noir, текстов The Longest Journey и сверхзадач из шедевров Arxel Tribe. Что очень обидно, потому как визуально “Джаз и Фауст” на голову выше DN, TLJ и всех игр AT, вместе взятых! К такой бы картинке — да профессиональный сценарий, да некоторую квестовую раскрепощенность, да с актерами поработать получше, да с корнем вырвать руки человеку, выдумывавшему топонимы вроде Черных Островов и Красных Песков (как же вы без Белых Камней-то, а?)... Тогда у “Сатурна” обязательно получился бы квестовый вариант Elder Scrolls: Morrowind со всеми вытекающими лаврами и рейтингами. Может быть, в следующий раз? Ну пожалуйста.

ДЖАЗ И МОЛЧАЛИВЫЙ ФАУСТ НАНОСЯТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Для привыкшей к камерным “квестам” компании “Джаз и Фауст” — игра очень масштабная. Сумасшедшие художники с легкостью превращают в феерию любую географическую и сценарную банальность. Разогреваясь, они рисуют средневековый западный город в традициях Мориса Утрилло; рисуют так, что бывшие архитекторы, воссоздавшие в “Казанове” Венецию, должны горько плакать, не сводя глаз со вьющегося над дальней трубой дымка, — ведь окончательную прелесть картине придают незначительные, почти незаметные, эфирные спецэффекты. Вторым темпом строят ослепительные, травмирующие органы чувств тропические острова. Причем это далеко не глянцевые тропики с видовых открыток LucasArts. Это все — кровь, сочные отбросы, безумная малярийная желтизна — НАСТОЯЩЕЕ. А на третьем, непонятно откуда взявшемся дыхании возводят мусульманский населенный пункт, который и вовсе не описать словами. И даже в крохотных скриншотах не передать его ураганного великолепия. Поверьте, это надо видеть на своем экране: живая вода, неожиданные тени...

При таком соотношении сил деревянные, хоть и красочно отекстуренные модельки героев и горячий воздух, неубедительно пляшущий над факелами, проигрывают со счетом 0,1:4,9. У графической части “Джаза и Фауста” недостатков нет. Я их просто отменяю.

Как это часто случается в квестах, изнутри характеры еще более полигональны и схематичны, чем снаружи. Если бэкграунды — экзотические колониальные товары, то персонажи первого и второго плана — просто этикетки для них. Фауст — кусок картона, бирка со звучным именем на совершенно бесцветном существе, отождествлять себя с которым не станет ни одна разумная особь. А озвучен этот пай-мальчик еще хуже, чем написан. Джаз — типовой контрабандист с деревянной, если не ошибаюсь, ногой и суровым “мужским” юмором прямиком из “Агента”. Но, во-первых, даже за самого стандартного циничного контрабанди-

ста играть в сто раз интереснее, чем за пай-капитана. Во-вторых, спасает неудержимая мачо-бравада ответственного за Джаза актера. Он преподносит соленые шутки с нагловатой растяжечкой и интонациями милашки Джея из культовой ленты "Jay and Silent Bob Strike Back". Любой, кто слышал разговор Джея с парой дьяволят, уже прервал чтение и помчался за "Джазом и Фаустом" в локальный магазинище. Сильная вещь.

Люди из массовки делятся на два вида: несмешных персонажей с восточным акцентом и несмешных персонажей, симулирующих алкогольное опьянение. Вот еще забавная вещь: некоторые музыкальные темы "Фауста" представляют собой дань памяти отечественным приключенческим многосерийным фильмам и вызывают просто истерическое ликование у публики.

БИТВА ТИТАНОВ

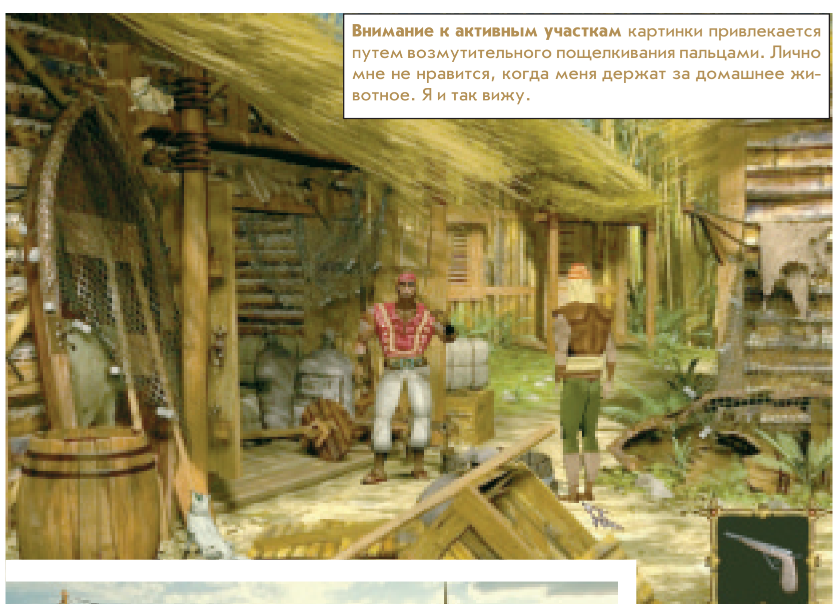
Отведенные на приключения Джаза пятьдесят процентов квеста — лучшее, что есть в наших адвенчурах на сегодня. Детективная интрига, множество локаций в каждом эпизоде, встречаются очень сложные задачки. Проблемы там домашние, традиционные: триггеры, неоправданный пиксель-хантинг, не зависящее от общей логики игры использование предметов. Не сомневаюсь, разжигание маяка очень изящно смотрелось на бумаге. Но в самом квесте, переполненном всевозможными источниками света, мучения с лампой, маслом и огнивом смотрятся совсем уж по-идиотски. Вот что получается, когда генерирующие загадки люди не имеют представления ни о том, как игра выглядит, ни о том, что в ней происходит. Тем не менее совсем неплохо, сложно и захватывающе.

Половина Фауста, напротив, никуда не годится. Это, откровенно говоря, такой же китч, такая же халтура, что и беззубые лубочные поделки одного московского издателя о персонажах его, издателя, любимых анекдотов. Треугольники локаций. Вообще никакой сложности. Нет большой цели, нет того драйва, что имеется в эпизодах с Джазом: зануда Фауст невнятно ищет какую-то блеклую особу, не интересную, кажется, даже ему самому. Скучища смертная.

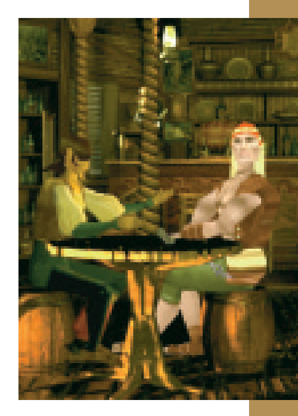
Наконец, идея о независимом течении обеих линий расследования себя не оправдала, как не выдержал испытания временем фильм "Битва титанов". Если начать играть сразу за Фауста, квест производит впечатление бреда — столько не имеющих значения локаций, персонажей, объектов и даже реплик (!) осталось от похождений Джаза. Похоже, приключения контрабандиста делались с душой, а злоключения капитана выдавливались через силу, на последнем дыхании, только чтобы оправдать громкую концепцию. И зачем было так растягивать игру? Если бы "лучший русский квест" назывался просто "Джаз", он вышел бы куда лучше.

Разработчик	
"Сатурн Плюс"	www.saturnplus.ru
Издатель	
"1С"	http://games.1c.ru

Системные требования
Windows 98/2000/XP, Pentium 233 MMX (рек. Penitum II 400), 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), видеокарта с 1 Мбайт ОЗУ для поддержки 640x480 HiColor (рек. Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ), DirectX 7.0, 8x CD-ROM, 750 Мбайт на жестком диске.


Внимание к активным участкам картинки привлекается путем возмутительного пощелкивания пальцами. Лично мне не нравится, когда меня держат за домашнее животное. Я и так вижу.


Печально известный маяк и восхитительная вода гавани Эль-Эрпа.




Победительница проведенного среди меня конкурса "наиболее красивая из восьмидесяти шести дневных и ночных локаций "Джаза и Фауста". Поверьте, выбрать именно ее было ой как нелегко.

GRAND THEFT AUTO III

www.gta3.com

Гангстерская лайфстайл-аркада

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4,5
Сюжет	5
Музыка	5+
Звук	4,4
Управление	3,7

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,9

Третья часть преобразившейся и похорошевшей Grand Theft Auto: уровень необычной аркады успешно взят, восхождение продолжается. Перед вами игра-фильм, игра-лайфстайл и еще бог знает игра-что. Мы не устояли!

The Sims жалобно мычат и транслируют самоуничижительные пиктограммки собирательного значения "жизньдерьмо". Hitman в сорок седьмой раз недовольно драит лысину пепси-колой — блестит по-прежнему тухло. Его кармический близнец Макс из Carmageddon запойно матерится на хитровывернутом кокни. Даже еще не рожденная Mafia гримасничает во чреве, показывает средний палец лекарям на УЗИ и демонстрирует прочие признаки недовольства: бенефиса не будет.

ГОРОД — ЖДЕТ!



Александр ВЕРШИНИН

Идеальный ситиразрушительный, автомобильный, гангстерский ЛАЙФСТАЙЛ уже в умах и на мониторах самых продвинутых людей планеты. Вы с нами?

Глянцевый. Его лоснящиеся бока светятся дорогим покрытием и с зеркальным безразличием отражают снулые фронтоны капитулирующих соперников. Широкоформатный. Он подминает под себя необъятное количество жанров, берет новое измерение, притом умудряясь оставаться самим собой. Культовый. Кардинальная смена имиджа не только не убивает ни единой фирменной конфетки, но добавляет массу приятных маленьких штрихов, чьи отпечатки рук и ног немедленно ложатся на аллею дизайнерской славы. Звезда нынешнего номера — проект Grand Theft Auto III (GTA3) — имеет миллион замечательных достоинств и одно огромное жирное пятно на биографии. Все верно, редакция журнала Game.EXE с ничего не выражающими каменными лицами выписывает бриллиантовую сову, золотой кубок, священный грааль крестового похода каждого мнящего себя Игрой куска кода — "Наш выбор" — порту с нецензурной консоли. Опять.

КОЛЛЕКТИВНОЕ ОБЪЯСНИТЕЛЬНОЕ

Когда мы вручали "НВ" приставочному порту The Driver, дизайнеры без стеснения плакали навзрыд, а главный редактор завязал непроницаемым платком глаза, крепко зажал уши и отвернулся. ББ молчал еще двое суток и лишь на третьи тихо изрек: "Больше никогда, НИКОГДА так не делайте". И ушел боксировать в World Class, где, сублимируя, откусил нос и ухо трехметровому исполину-нубийцу.

Grand Theft Auto III не оставила нам выбора, отрезала пути к отступлению в эстетствующий снобизм, с непринужденной легкостью выбила из рук острые лезвия критицизма. Мы хотели бы обвинить ее в фарсе, в инсценировке, грубой подделке реальности, но она парировала очаровательным согласием: "А вас это действительно волнует, дорогие мои?". В финале гудиниевская лукавость, с которой GTA3 уговаривает нас чуточку поиграть по ее правилам, поверить в ее фокусы, нулифицирует самые твердолобые претензии. И вот, полюбуйтесь! Маститые .EXE-критики были замечены в несвойственном им состоянии пушистого аффекта, резвящимися в Liberty City будто агнцы, убаюкавшие Отца Нашего сладкоголосым пением, и теперь в авральном порядке наверстывающими упущенное в кабаках, притонах, игорных домах, темных проулках, выкидных клубах, грязных барах, рюмочных, закусочных, пивнушках и ночнушках. Кто во что горазд!

ИНДИВИДУАЛЬНОЕ НЕСОЗНАТЕЛЬНОЕ

Вы всегда хотели поучаствовать в "Картах, деньгах, паре стволов" и "Большом куше", но не желали быть пятым трупом слева, тем, что обгорел, без головы и без ног. Благословенный палп-конъюнктурщик Гай Мадонна (Guy Ritchie) основательно прошелся своим тяжелым целлулоидным катком по плодородной почве фантазий дисциплинированных клерков и их соседей по палате, добропорядочных граждан. Поэтому тщательно спродюсированная модель главного героя стала собирательным образом молодого англичанина: рваная черная шевелюра, напрашивающиеся на эпитет "groovy" бакенбарды, самоуверенная челюсть и непоколебимая угрюмость, с которой обитатели Лондона встречают любые улыбки судьбы — от банды безумных русских до кучки негров-огнепоклонников. Очередной взгляд на листинг модных тенденций — и сопровождающая титры клиповая нарезка уступает место авантюрной стилистике легких кинофарсов шестидесятых. GTA3 подает себя почти как полноценный голливудский блокбастер: самоуверенно стартуя с титров, сопровождаемых изысканной вступительной музыкальной темой. Стремительное скриптовое вступление — и вы в гуще событий. А точнее, в самом центре деловито гудящего людского улья по имени Liberty City, в арестантской робе за рулем только что угнанной развалюхи. Пара полицейских пчел назойливо жужжит сиренами на хвосте вашего новоприобретенного лимузина. Welcome to the jungle!

Козырем серии Grand Theft Auto всегда была визуализация сокровенных чаяний обитателей мегаполиса. Каждый здоровый горожанин искренне желает смерти 98% своих соседей. Что мешает вам подойти к хозяину Bentley Convertible на светофоре, вынуть его из-за баранки и отправиться

в небольшую увеселительную автопрогулку? (Если, конечно, забыть о пяти его охранниках в джипе сопровождения.) Общественные нормы? Свод законов? Система наказаний? Глупости: дело в обычном шкурном страхе смерти, инстинкте самосохранения. Во вселенной GTA с костлявой заключен брестский мир, и тем самым амнистированы демоны подсознания. В самом крайнем из всех случаев вы теряете несколько тысяч условных баказоидов, но выходите бодрым и пуще прежнего злым из ближайшего медпункта имени Немировича-Данченко.

Таким образом, граждане республики GTA имеют право. Брать любое понравившееся авто. Остановить на дороге, умыкнуть с парковки и. Плющить его о стены небоскребов и товарок по



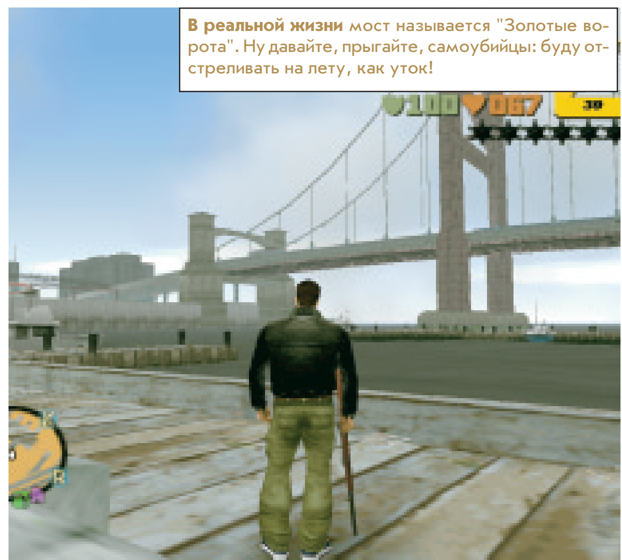
В этот гараж можно запарковать танк "Фердинанд" — если кто-нибудь хоть на секунду вывезет его на улицы города.



"Полиция Либерти Сити оплатит ваши убытки, господа!".



Полицейская машина оказалась здесь совершенно случайно. Зато какой антураж — слааааадко.



В реальной жизни мост называется "Золотые ворота". Ну давайте, прыгайте, самоубийцы: буду отстреливать на лету, как уток!



Роскошный кадр: разметка, указатели, наземка. Все совсем как в жизни. Молодцы!



Немотивированная агрессия и ее жертвы. Они ничего не знают о скриншотах.

Мнение об игре

Надежнейший источник разношерстных мнений, юный Тал Блевинс (Tal Blevins), обозреватель сайта **PC IGN (http://pc.ign.com)**, уполномочен сообщить: "Игры класса GTA3 позволяют нам заглянуть в будущее индустрии. Хочу вам сказать: оно будет светлым, радостным и бесшабашным… Проект выделяется тщательностью дизайна и вкусом исполнения: от городской архитектуры до озвучания, к участию в котором были привлечены такие звезды, как Robert Loggia, Kyle Maclachlan (Линч! Линч! – **Воскл. ред.**), Michael Madsen, Joe Pantoliano…"

цеху, переворачивать на борт и крышу, мять нещадно, царапать злостно, обдирать, расстреливать, забрасывать гранатами, скидывать с мостов, давить танками и школьными автобусами. Многоточие. Все перечисленные действия справедливы и в отношении тротуароходящих обитателей Liberty City — исключая функцию "брать", как вы, немаленькие, сами догадались. Вывеска "Грандиозное похищение" является рекламным трюком, а автомобили — скорее средством и расходным материалом для неизбежного выполнения сюжетных миссий. Которые от релиза к релизу имеют все меньше отношения к спортивным состязаниям на улицах мегаполиса и все больше вгрызаются в суверенные воды лидера игровой неполиткорректности — бутлегерского датского проекта Hitman 47.

Трехмерный движок позволил авторам GTA снять гангстерский фильм-игру. И знамя они не посрамили.

ПРЕСТУПНО ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ

У меня есть две веские причины не размениваться на патетичную геймплей-описательную словесную чехарду: исключительность и практичность. Рецензия не ставит перед собой неподъемную задачу заменить вам курицу-наседку, тем более что основные принципы вращения Grand Theft Auto уже излагались в разборах предыдущих серий игры. Тем временем GTA3 несет на борту ряд незаурядных дизайнерских решений и прочих последствий творческой работы мозга, с коими цивилизованная и эрудированная особь обязана быть ознакомлена.

Первое — вы обязательно будете по-детски смеяться — радио! С пародированием радиоприемников носились многие, но лишь Маркони и Поповы из Rockstar Games придумали радио. Для этого они сели в студии и записали дюжину жанровых диджейских сетов: с голосами ведущих, рекламными паузами, прочей неизбежной форматной атрибутикой. Солнышки! Или просто очень талантливые люди? Иллюзия переключения каналов полная: волна ловится на середине трека или беседы. Уровень исполнения и качество записи беспрецедентные. Вместо контрольного выстрела в голову — директория "MP3", куда вы просто сливаете любимую музыку, дабы в очередной украденной "Феррари" включить правильный мотив.

Помните с чего мы начали? Понятие "лайфстайл"? Звук как его неотъемлемая часть у нас уже есть. Переходим к следующему важному аксессуару — транспорту. Помимо снимаемой комнаты (завуалированное сохранение игры), наш понимающий толк в автомобилях киллер располагает небольшим гаражом. Куда можно поместить любую машину на ваш выбор — и она останется в целости и сохранности, будет доступна в любой момент. Ваш ЛИЧНЫЙ автомобиль! Чтобы правильно оценить широту авторского жеста, необходимо представлять себе принципы построения мира GTA. Вышеупомянутая нечестность в моделировании городского быта заключается вот в чем: большинство жизненных ситуаций случайны и разыгрываются на лету, в радиусе видимости героя. Liberty City с его движением, пешеходами, полицией, бандитами и всем остальным скарбом за пределами указанной видимости просто нет. Ушедший за угол квартала гоночный автомобиль немедленно рассыпается на атомы, его не найти, не догнать. Ищете машину? Встаньте на дороге, лицом по направлению движения, предварительно убедившись, что она девственно пуста. За спиной сразу же послышится урчание двигателя, и вы, обернувшись, увидите приближающуюся машину. Не понравилась? Отвернитесь снова — и она исчезнет! Немедленно оборачивайтесь вторично и проверьте, что на этот раз выбросил на шоссе генератор случайных авто. Процесс можно повторять до победного. Остовы сгоревших мобилей и просто беспризорные четырехколесные исчезают в течение пары минут. Банда невидимых чистильщиков, кочующее племя мистеров Вульфов, мыкается за вами по пятам и тщательно уничтожает следы ваших шалостей. Вот почему гараж и стоящий в нем полицейский броневик (не крейсер, броневик!) является предметом гордости нашего англосаксонского жеребца.

Наконец, третьей и последней булавкой-вуду в погребальные захоронения конкурентов стали грамотнейшие, профессионально и со вкусом отснятые видеоролики на игровом движке. Каждое задание теперь сопровождается скриптовой сценкой, чьему качеству невозможно не удивляться. Анимация, постановка, модели — чистое наслаждение. Подавляющее превосходство команды синефилов над оппозиционными реакционерами!

IS THE WORLD STILL SPINNING ROUND?

…И еще тысяча мелочей. Снайперская винтовка с принципиально функциональным окуляром — добро пожаловать. В одной из миссий вам предстоит забраться на крышу одного из портовых сараев и робингудовским огнем прикрывать инфильтрацию союзников на борт огромного танкера. Шаловливая физика трехмерности порадует прирожденных циркачей кульбитами и мертвыми петлями. Особо выдающимся психопатам выплачивается пособие. Так, за прыжок с моста (115 футов в полете), сальто через капот, несколько продольных кувырков и мягкую посадку крышей на парадную лестницу дома моему герою выплатили ровно 75 долларов. Два или три задания угнаны из к/ф "Угнать за 60 секунд". Откуда позаимствована идея с погоней на катерах по городскому заливу доподлинно неизвестно, но процесс десантирования на берег оказался смертельно болезненным. Малейшая промашка — и вы труп, поскольку в целях ублажения геймплей-музы протагонист совершенно не умеет плавать! Жаль, не дают сесть в вертолет. Зато можно угнать ряд переименованных, но узнаваемых двойников Ferrari 512 Testarossa, Lamborgini Diablo, Dodge Viper, Ford Mustang и еще ряда спортивных "японцев". Работать таксистом, пожарным, медиком и даже полицейским! Список свобод продолжается и продолжается…

Но мы уже закругляемся, оставив вас поразмышлять вместе с нами над следующим:

Это не игра ОБ автомобилях. Это игра. С ними. EXE

Разработчик	
Rockstar Games	www.rockstargames.com
Издатель	
Take Two Interactive	www.take2games.com
Издатель в России	
"Бука"	www.buka.ru

Системные требования

Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 700), 96 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM (рек. 8x),

THE SUM OF ALL FEARS
http://sumofallfears.ubi.com

Тактический шутер

РЕЙТИНГИ

Сложность	аркадная
Графика	2,5
Сюжет	0,2
Музыка	1
Звук	Ghost Recon
Управление	2,5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 1,1

Выпущенная под видом тактического шутера аркадная недоделка для, похоже, древней PlayStation. Продается, кстати, за $29.99 – вместе с парой билетов на одноименное кинцо. Выгодное получается дельце.

Не поймите меня неправильно. Я ничего не имею против грядущего киноблокбастера, каким бы уродливым ни был его сюжет. У меня нет претензий к творчеству Тома Клэнси: я запоем прочел все романы о Джеке Райане (по две тысячи страниц живого веса в каждом), из которых два ("Игры патриотов" и "Долг чести") мне даже запомнились, и целиком осилил главу "Три наносекунды" в книжке "Все страхи мира". Ну а игры Red Storm я просто-напросто люблю.

ПОЙМИТЕ МЕНЯ ПРАВИЛЬНО

Фраг СИБИРСКИЙ

Но когда интересы Клэнси, кино и Red Storm Entertainment пересекаются, репутация компании летит к черту почище, чем при взрыве атомной бомбы с некачественным тритием во вторичном взрывном устройстве на финальной игре суперкубка по американскому футболу в Дэнвере (который в кино стал Балтимором, а Балтимор, в свою очередь, снимали в Монреале). The Sum of All Fears (TSoAF) — первый провальный тактический шутер от Red Storm, и тем обиднее, что провал этот абсолютный, по всем параметрам, без наличия смягчающих обстоятельств.

Да, TSoAF изготовлена на коленке за три-четыре недели по плохой лицензии и на совершенно неподходящем движке. Да, игра нацелена прежде всего на кинозрителей. Да, тактический интерфейс изуродовали, исходя из самых лучших побуждений, как братья Коэны — Билли Боба Торнтона. Да, да, да, все его недостатки объяснимы. Но почему во всей игре не найти одной-единственной положительной черты? Как такое физически возможно? Ведь это все-таки Red Storm! Наверное, подобные вопросы задавали себе и поклонники Клэнси, затворив второй том "Слова президента". Ведь это все-таки Клэнси! Как может светлая торговая марка красоваться на этой невообразимой, уж простите, фигне?

Клэнси — миллионер, у него есть личный реактивный самолет и футбольная команда. Red Storm — флагман жанра тактических шутеров, каждая новая игра компании — бестселлер и без всякой кинолицензии. Под их самодеструктивные действия не подвести даже меркантильного основания. Проще всего о существовании The Sum of All Fears забыть. Но это не так-то просто, учитывая, что примерно через месяц она стопроцентно будет снежно блистать на верхушках всех возможных чартов.

СЛОМАННАЯ ПУЛЯ

По сравнению с ляпами TSoAF промахи какой-нибудь там Deadly Dozen — не промахи вовсе. Игра выглядит пародией на Tom Clancy's Rainbow Six прежде всего потому, что в дело пущен движок Ghost Recon, на котором в принципе нельзя поставить нормальные бои в замкнутом пространстве. TSoAF совершенно не оттестирована, я играл во многие ранние альфа-версии, которые смотрелись более законченными, но временами просто невозможно отличить обыкновенные дизайнерские сопли от неожиданных творческих находок Red Storm. Скажем, то, что двери после выстрела из дробовика потихонечку открываются наружу, или что стекла осыпаются избирательно, или что стволы свободно проходят сквозь стены и противников, — это, скорее всего, ошибки. А вот отключение управления в дополнение к ослеплению и оглушению при взрыве флэш-гранаты — это уже ноу-хау. Как и смерть после двадцати двух попаданий в бронежилет (при этом так дергает, что сделать все равно ничего нельзя). Или ликвидация баллистики. Или еще кое-какие вещи, о которых и вспоминать-то противно. Ну почему светошумовые хлопушки бабахают точно таким же пылевым (в бронированном банковском сейфе) грибом, что и гранаты из подствольника?

Графическая планка рухнула вниз до упора. Непросто создать нечто столь противоестественное на том же самом движке, что и Ghost Recon: Desert Siege, но у Red Storm каким-то образом получилось. По пять полигонов на террориста. По семь на спецназовца. Вместо грациозной анимации — рывки из двух-трех движений. Если пальнуть из пистолета с большого расстояния, клиент тут же сделает резкое сальто вперед, в конце концов увязнув в мебели или потолке. Напрочь пропала куда-то кровь, а значит — народ умирает, очевидно, исключительно от сердечных приступов. Выглядит чудовищно.

Разработчик	
Red Storm Entertainment	www.redstorm.com
Издатель	
Ubi Soft	www.ubisoft.com
Издатель в России	
"Руссобит-М"	www.russobit-m.ru

Системные требования
Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 400 (рек. Pentium III 750+), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.0, 4x CD-ROM, 800 Мбайт на жестком диске.

Мнение об игре

"The Sum of All Fears – очень хорошая игра. Она кажется немножко "облегченной" по сравнению с другими частями сериала Clancy, но даже так она процентов на 80 выше любых других игр жанра. Великолепный движок, жестокая модель попаданий, крутой ИИ и бесподобная атмосфера из романа Клэнси. Очень здорово!" – считает Стив Баттс (Steve Butts) с сайта **PC IGN (http://pc.ign.com)** и ставит игре 8,7 балла. На 0,1 балла выше, чем Ghost Recon: Desert Siege. Я знал, что окружен идиотами...



Казенный дом.

Перемещаются террористы, как крабы, у которых, как известно, левая и правая конечности в одной паре не могут двигаться одновременно. Без тошноты можно смотреть разве что на модели оружия. А знаете, почему все это? Да потому что разработчики в кои-то веки попытались сделать перестрелки "как в кино". И, понимаете ли, сделали.

А на то, что Red Storm сотворила с этапом планирования, я искренне прошу не смотреть беременных женщин, детей и стариков с кардиостимуляторами. Помните тенденцию к ускорению входа в бой, наметившуюся в Ghost Recon? В TSoAF концепция ошлифована и доведена до совершенства. Маршрут проложен без вашего ведома. Террористы обозначены. К вашим услугам тройка в пластиковой упаковке и одноразовый набор оружия. Очень напоминает обед в самолете: дробовик, две винтовки, три пистолета с глушителем и оливка. Вы не можете даже взять с собой запасную обойму. Естественно, все предложенные варианты никуда не годятся.

Ну и самое ужасное: из всех параметров бойцов — ПЯТЬ ЗДОРОВЕННЫХ ЗОЛОТЫХ МЕДАЛЕЙ. Олимпиада, блнъ. Честное слово, я бы предпочел крышечки от пепси.

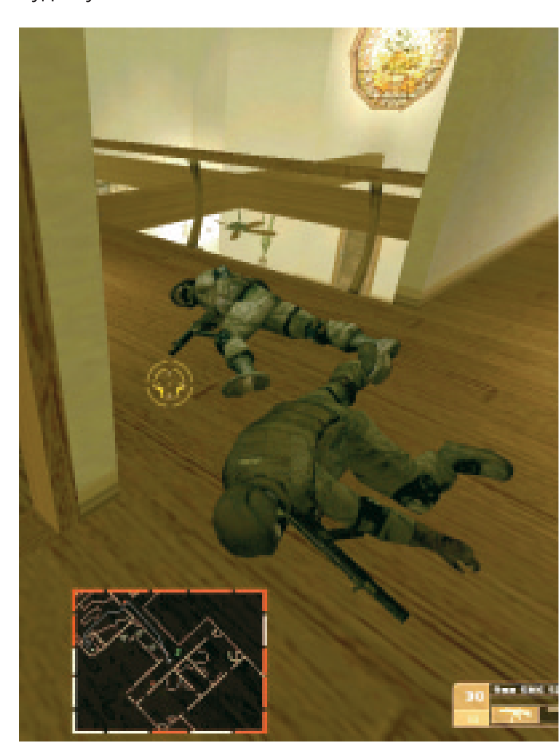
ТРОПА РАЗВЕДЧИКА

Остальные преступления Red Storm более глобальны. Они не оскорбляют ваше чувство прекрасного, а просто делают тактический шутер TSoAF из играбельного потребимым. Если вы понимаете, о чем я. Могли ли вы заподозрить, что гордая Red Storm начнет УВЕЛИЧИВАТЬ количество противников при смене уровня сложности с низкого на высокий? Или что на низком появятся принудительные автоприцел и карта с заботливо проложенным маршрутом? Почему-то забыли включить еще опцию автопилота. Хотя это не критично: любая из так называемых "карт" TSoAF имеет лишь один возможный маршрут, и он линеен, как трамвайный рельс или полоса препятствий в лагере подготовки "зеленых беретов".

Я все-таки посмотрю фильм The Sum of All Fears. Мне интересно, как его сценарист умудрился оправдать те вызывающие истерический смех брифинги и задания, что приходится взваливать на себя в данном тактическом шутере. Впрочем, люди из Red Storm уверяют, что скрестили в игре события из фильма и книги. Но до ограбления спецназом банковского сейфа или изничтожения наркобарона у края бассейна бедняга Клэнси точно бы не додумался. Сцена в тюрьме ненавязчиво позаимствована из шизофренического сюжета фильма "Скала". В остальное время спецгруппа незаметно похищает секретные документы, выводя в расход все живое вокруг.

Вдохновленные успехом танковых колонн в Ghost Recon, разработчики населили TSoAF группами дружественных боевиков, ведущих себя точно по такому же принципу. В результате четверть и без того линейной игры распалась на последовательность скриптовых сценок. А за такое надругательство над командами RoE просто надо убивать. В качестве модели для многопользовательских карт разработчики на полном серьезе использовали собственные офисы. Детский сад. Махровая консольщина.

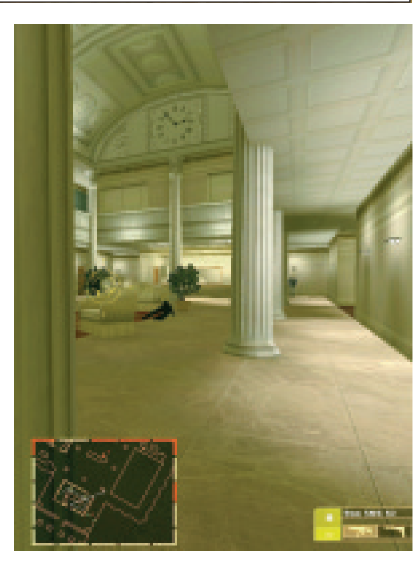
Диетический Ghost Recon. Ghost Recon обезжиренный. Меня всегда терзало нездоровое любопытство: хотелось узнать, как именно выглядят примитивные версии Rogue Spear и Rainbow Six, что изготавливаются посторонними компаниями и получают максимальные рейтинги в консольно настроенных, но цивилизованных с виду западных изданиях, работающих на PlayStation и GBA. Что ж, теперь знаю. Red Storm наглейшим образом произвела на движке Ghost Recon аркаду, ничуть не более сложную, чем Space Invaders. Вот только движок, интерфейс и тактическая основа GR не очень подходят для лепки аркад. Space Invaders, если честно, куда лучше.

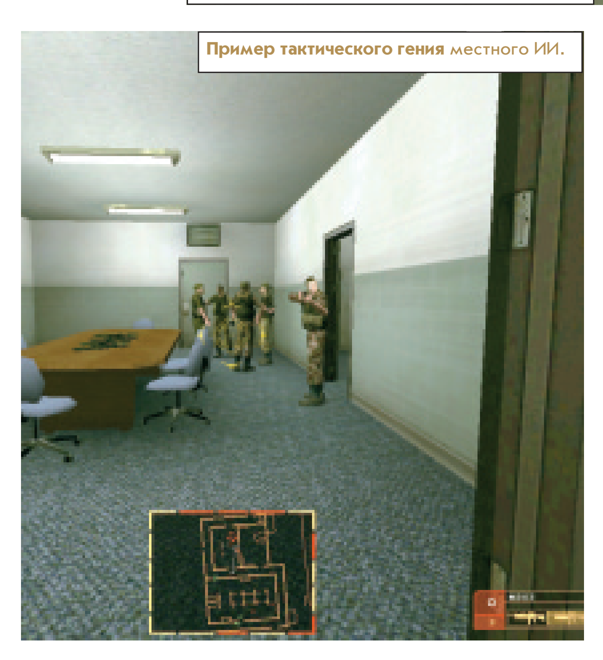



С каждой следующей игрой Red Storm этот особняк выглядит все хуже и хуже.


Последний уровень обтянут клеенкой а-ля "Смертельное оружие-2". Это его не спасает.


Перед ограблением банка. Фото на память.




Пример тактического гения местного ИИ.


Модели оружия приличные. Видна даже изолента, которой к одному магазину прикручен другой, противоположно направленный. Но вот модели самих бойцов существенно пострадали.

"ДОХОДНЫЙ ДОМ" (HOTEL GIANT)

www.hotel-giant.com

Экономический симулятор/подглядывание за жильцами



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4
Сюжет	4,5
Музыка	3,6
Звук	3,5
Управление	3,5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,5

Будьте осторожны! Тревор Чан, чрезвычайно опасный человек, не забывший толк в НАСТОЯЩИХ стратегических играх, раздобыл где-то трехмерный движок, научил обращаться с ним группу маньяков из Enlight Software и выпустил блестящий бизнес-симулятор! "Все в одном". Симулятор менеджера гостиницы: от установки дверной ручки до управления сетью пятизвездочных отелей. Также программа для визуализации интерьеров и средство вторжения в личную жизнь постояльцев.

Бывает, посмотришь по сторонам и кажется тебе, что все вокруг — сон. Тряхнешь головой, сбросишь наваждение — и вроде бы проснулся. А через минуту понимаешь, что нет, не проснулся, продолжаешь спать! И снова нужно усилие, чтобы очнуться. И так два часа подряд — вместе с физическими упражнениями, употреблением газированной воды и попытками кататься на велосипеде. Подобного эффекта можно достичь разными способами. Один из них — познакомиться поближе с Hotel Giant, новым детищем Тревора нашего Чана.

МНОГОРАЗОВЫЕ ДРУЗЬЯ



Олег ХАЖИНСКИЙ

Игра, между прочим, не с одним дном. И не с двумя даже. Счет потайным отсекам я потерял через неделю, а еще спустя несколько дней позорно перед Hotel Giant капитулировал. То ли конструктор интерьеров, то ли скринсейвер для медитации на голой стене, то ли мечта извращенца-соглядатая, то ли симулятор гостиницы, то ли стратегическая игра планетарных масштабов — сам черт ногу сломит.

Понимаете, нет в мире такого закона, чтобы сегодня ты определял сорт туалетной бумаги, которую надо класть в уборную номера 202 в скромной гостинице Копенгагена, а завтра брал в банке кредит в сто миллионов долларов на постройку сети бизнес-отелей на западном побережье США. И игры такой не должно быть — потому что знаем, ученые — не будет такая игра жить — подышит тяжело и сдохнет.

Hotel Giant поначалу производит впечатление малохольного малого — и не гигант никакой вовсе, а так — повторюшка-на-ходулях, крабовые палочки из остатков Capitalism 2. Интерфейс управления неправильный, не для людей сделан. Куда нажимать — непонятно, зачем нажимать — тем более. Люди вокруг бродят, как зомбированные: не моргают, не улыбаются и, кажется, не дышат вовсе. Иногда разве что восклицательный знак над головой появится — вот и поговорили, значит.

ДНО ПЕРВОЕ

Потом к инопланетному методу управления начинаешь приспосабливаться, увлекаешься вопросами дизайна интерьеров. Отель закрываешь: "реконструкция", извините! Снаружи — все, что угодно: от двухэтажного особняка типа "рай для семейного отдыха" (на самом деле выездной штаб клуба садомазохистов) до восьмиэтажного-из-стекла-и-бетона с бассейном и плетеными стульчиками. Всего разного типа гостиничных зданий пока 19, выбирай любое.

Внутри — пустая коробка без стен. И восемьдесят чужих миллионов долларов, по которым ежегодно придется выплачивать проценты. Дальше начинается самое интересное. Вспоминаем из чего обычно состоит гостиница. Внизу, товарищ подсказывает, — рецепция, ресторан, бар, фитнес-клуб, бизнес-центр, игровая комната, библиотека, множество туалетов и, собственно, номера на разный вкус. Это "стандартные типы помещений". Каждое из них играет особую роль и может содержать другие помещения. Например, в фитнес-клубе можно сделать массажный кабинет, бассейн, раздевалки (отдельно мужскую и женскую), кабинет SPA, зал аэробики, солярий и так далее — что там еще бывает в фитнес-клубах? В жилом номере предлагается выделить зону спальни и туалета, а что творится в недрах бизнес-центра, лучше даже не вспоминать — кошмар, кошмар.

Размеры помещений совершенно любые — режь свободную территорию, кромсай занятую, двигай стены — ни один СНИП нам не указ. Катастрофа состоит в том, что, разметив комнаты, рано праздновать победу, потому что... они совершенно пустые. Впереди мучительный для одних и сладостный для прочих процесс декорирования. Библиотека текстур составит конкуренцию профессиональным программам для дизайна интерьеров типа Arcon. Можно выбирать "темы" для всего вместе или редактировать отдельно пол — для спальни, для коридора, для цоколя, для туалетов нечетных номеров восьмого этажа... То же самое буйство возможностей справедливо и для стен.

И это только начало — скажите "хай!" библиотеке объектов. Всего их около... шести сотен. Все, само со-

бой, в 3D. Одних кактусов свыше десятка. Барных стоек — около восьми. Вы обязаны подобрать под них соответствующие столы. Подставочку под телевизор в стиле "хай-тек". Какой телевизор ставить — большой еще вопрос. Есть проекционный, есть 29-дюймовый, есть совсем маленький. DVD-плейер? Игровая приставка в номер? Это разврат, простите. Лучше декодер кабельного телевидения с набором сугубо ночных каналов.

Спасает, конечно, одно. Редактируем мы не отдельную комнату, а layout. Есть такой для ресторана, есть для семейных номеров, есть для номеров "люкс". Разрешается создать любое количество таких "шаблонов". Опасная затея: стоит добавить в одну комнату вазу китайского фарфора за шесть "штук", как она автоматически появляется во всех номерах данного типа. Астрономический, знаете ли, потом приходит счет.

Заявляю со знанием дела: на то, чтобы спроектировать, раскрасить и обставить мебелью средний отель, требуется несколько дней игры. Причем собственно игра, как вы понимаете, даже еще не началась. Замечу, что "несколько дней" — это если идти на компромиссы с чувством прекрасного (внутри себя). Если же не идти — отель вы не откроете НИКОГДА. И будете тем не менее совершенно Hotel Giant довольны.

ДНО ДВА

Но вот, допустим, вам все же удалось открыть свою гостиницу. Конечно, она не идеальна. Скажем, абажуры в холе дисгармонируют с цветом жакетов у коридорных. Вне сомнения, в процессе игры этот досадный промах можно исправить — либо поменяв светильники, либо выбрав другую форму для обслуживающего персонала (об этом позже, а если быть честным — никогда, потому что передача наша уже подходит к концу).

У нас уже 12 постояльцев. Вот Дженифер, ей 24 года. Уже три часа ночи, поэтому она... минутку... а, вот, лежит на кровати, накрывшись одеялом.

Разработчик	
Enlight Software	www.enlight.com
Издатель	
JooWooD	www.joowood.com
Издатель в России	
"Акелла"	www.akella.ru

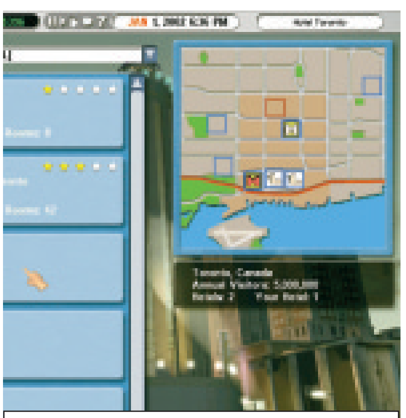
Системные требования
Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 350, 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM, 700 Мбайт на жестком диске.

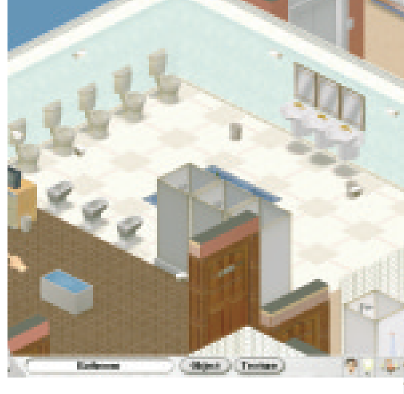


Пианист прилагается к роялю и, кажется, никогда не покидает свой пост. Но смотрится рояль в холле гостиницы, согласитесь, безупречно.



Чтобы униформа сотрудников отеля не резала глаз на фоне тщательно подобранных интерьеров, ее можно заменить. А заодно определить уровень заработной платы и затраты на повышение квалификации.


За пределами отеля — целый город. Синей рамкой отмечены участки, которые можно приобрести под постройку новых гостиниц.


Представляю вашему вниманию личный проект уникального юнисекс-туалета: умывальники, душевые кабины, унитазы и биде в одной богато обставленной комнате. Перегородок в арсенале объектов найти не удалось. Удивительно, но жильцы не оценили мой концептуальный порыв.


Трехмерный движок позволяет крутить изображение совершенно во всех плоскостях: этим игра существенно отличается от The Sims и прочих симуляторов.

Она любит массаж и компьютерные игры. Ей не нравится, что в номере нет кабельного телевидения. Еще ее раздражает отсутствие кресел в главном гостиничном холле. Она довольна отелем на 31%! Она легла спать в час ночи. До этого три часа проведя в гостиничном баре. А еще раньше она полчаса занималась личными делами в своем номере (видеозапись не сохранилась, но при желании мы могли бы узнать об этом более детально). Камера в полном 3D осторожно приближается к девушке. Она абсолютно неподвижна. Переключаемся в вид из глаз: полная, как и следовало ожидать, темнота, темнота — и сопение, как будто кто-то балуется с надувным матрасом. (Тревор Чан никогда раньше не работал ни со звуком, ни с трехмерной графикой. И то, и другое удается ему пока что неважнецки.)

Рядом с Дженифер, на соседней кровати, застыла трехмерная фигура 35-летней Хлои. Игрок располагает полной информацией о каждом из посетителей отеля. Возраст, род деятельности, цель визита в город, интересы, потребности, жалобы, пожелания, а также журнал всех совершенных в гостинице действий. За КАЖДЫМ обитателем отеля можно наблюдать со стороны — "на некотором удалении", "привязав камеру", "установив камеру прямо на затылке". Несчастные постояльцы, не догадываясь об ужасном обмане, прихорашиваются у зеркала, прорабатывают дельты, говорят по телефону, справляют нужду и принимают душ. Стыдливые квадратики прилагаются. Будет ли нестыдливый патч? Скорее всего.

The Sims впервые открыла миру правду: оказывается, юнит тоже какает. Однако подглядывать за гомункулусами Тревора Чана не так неинтересно — они скорее роботы, чем люди. Личная жизнь роботов пока что волнует нас не так сильно. Автору самой сложной в мире экономической игры не удалось вдохнуть в свои виртуальные творения жизнь — клиенты гостиницы выражают эмоции исключительно в письменной форме. Они не едят в ресторане и не играют в пул по-настоящему — просто притворяются. Волшебное слово не произнесено, чуда не происходит. Камера на затылке персонажа с размаху бьется о стену и оказывается в другой комнате, оставляя наблюдающего наедине с голой комнатой. Впрочем, когда количество посетителей в гостинице увеличивается на порядок, нам становится не до подсматривания. Ставшая привычной форма игры вдруг рассыпается в труху, обнажая следующий уровень достоверности. Становится ясно, что Hotel Giant не конкурент "Симам" — поезд отправляется, просьба отойти от края платформы.

ДНО ТРИ

Итак, у нас есть отель, в котором мы одним щелчком мыши можем узнать, когда именно была установлена в данном номере конкретная дверная ручка, сколько она стоила и какая сумма тратится ежемесячно на ее техническое обслуживание. Двумя щелчками мыши можно выбрать канал, к которому подключается Интернет-кафе бизнес-центра. Качество мыла и ценовая политика также находятся под нашим полным контролем. Однако все это — сущие мелочи в сравнении с тем, что ждет нас, скрываясь под скромным символом "i".

Там целый мир, далекий от меню ресторана и жалоб клиентов на слабое освещение коридора. Блестящий фасад, разноцветные стены, радость три-дэ, по-юношески неумелые попытки заигрывания с посетителями (Dungeon Keeper, The Sims) — все это уходит из поля зрения. Стенной шкаф поворачивается вокруг своей оси, обнажая пульт управления аттракционом. Если вы играли в Capitalism 2, то сразу же почувствуете себя дома. Любая отчетная и статистическая информации по сотрудникам отеля, постояльцам, активам компании. Дебет, кредит. График наполняемости номеров за прошедшие полгода. Данные о бронировании площадей на ближайшие три месяца. Работа с персоналом — зарплаты, повышение квалификации.

И это (в который раз) только начало. Оказывается, наш замечательный "Парадизо" не единственный отель во вселенной. В городе есть и другие гостиницы, которые, как выясняется, пытаются конкурировать с нашей и, как показывают многочисленные и многосложные сравнительные чарты, весьма успешно. Что делать? Позиционироваться, а затем репозиционироваться. Задайтесь вопросом: "для кого я создал этот отель?". Для туристов на отдыхе? Для бизнесменов? Для знаменитостей? Для влюбленных парочек? Для всех сразу? В какой части города он расположен? Какие важные объекты соцкультбыта есть рядом с ним? Чу, бредут прочь от нашего "Парадизо" красного цвета фигуры. Давайте же спросим их — почему они решили не останавливаться у нас?

Есть возможность продавать номера вместе с пакетом услуг. Состав пакета придумываем на ходу: континентальный завтрак, услуги сауны до 15.00 со скидкой, бесплатный бар. Свяжемся с рекламным агентством — предусмотрена возможность проведения любых рекламных кампаний, на любых медиа — телевизор, газеты, Интернет, мальчики в костюмах желтых медвежат. Что именно продвигаем? Марку отеля, одно из его новых или старых положительных качеств, новую услугу? Возможно все, вплоть до проведения серии телевизионных репортажей об открытии нового центра SPA в нашем фитнес-клубе. Оказавшись в привычной среде, Тревор Чан сразу уходит на глубину, как спасенный гринписовцами кит. Тянет за собой и нас, игроков, но тонуть не страшно — все удобно, наглядно и не так уж сложно. Эта часть игры далась Enlight куда легче. Но: разве простили бы мы разработчикам еще одну, узкоспециализированную, версию "Капитализма"? Да ни в жизнь, забросали бы тухлыми корнеплодами.

ДНО ЧЕТЫРЕ

Простите, что отрываю вас от досматривания седьмого сна, но нам в очередной раз пора проснуться. Дело в том, что у нас может быть несколько отелей. Сеть отелей. Гостиничная империя. При определенной сноровке игрок может отыскать кнопочку, которая выведет его на орбиту планеты Земля. Здесь его родной город — лишь скульптурная композиция на глобусе. Кто сумеет забраться на столь заоблачные высоты, сумев оторваться от дверной ручки, волоча за собой рулоны туалетной бумаги "премиум"-класса? Люди особенной закалки, способные до конца преодолеть заковыристый Enlight'овский "тьюториал", пройти "гранд"-кампанию в качестве топ-менеджера сети канадских отелей и не побояться установить рукоятку "сложность игры" в крайнее правое положение. Генератор "случайных отелей" работает двадцать четыре часа в сутки и готов на три долгих года забросить вас менеджером в любой из живописных уголков планеты.

Остальных хочу предупредить: будьте осторожны! Чрезвычайно опасный человек, который не забыл еще толк в НАСТОЯЩИХ стратегических играх, раздобыл где-то трехмерный движок, научил обращаться с ним группу маньяков из Enlight Software, втерся в доверие к денежным людям и выпустит скоро свою следующую игру, по сравнению с которой Hotel Giant покажется вам детской забавой. О новой игре Тревора Чана — в колонке вашего покорного слуги в следующем номере журнала.

HOVER ACE

www.gsc-game.com/english/hoverace

Аркадные футуристические гонки

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4,4
Сюжет	3
Музыка	4,1
Звук	4,3
Управление	4,7

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,5

Самый правильный, достойный и симпатичный продолжатель добрых традиций WipeOut и Star Wars: Episode I Racer.

До последнего момента не верилось, что Hover Ace окажется столь же хорош, каким я представлял его себе после первого, так сказать, свидания с демо-версией. Не верилось, что Star Wars: Racer Revenge окажется забытым в DVD-приводе PlayStation 2, а к извечной "жажде скорости" примешается желание нажать на спусковой крючок.

ВОЗДУШНАЯ ТРЕВОГА



Михаил СУДАКОВ

Но эксклюзивная бета-версия Hover Ace расставила все по своим местам. Единственное по-настоящему серьезное расстройство пришлось пережить, когда игра отказалась работать с моим геймпадом (соответствующий код еще попросту не вставлен, в чем честно сознается readme-файл), однако пятнадцать минут общения с Hover Ace показали, что здесь хватит и клавиатуры. А чего вы хотели? Ведь это — аркадные футуристические гонки, продукт исключительной редкости в наше скучное, заполненное стратегиями, шутерами от первого лица и спортивными симуляторами время.



СО ВСЕХ СТОРОН

Hover Ace не ставит себе целью достичь легендарных скоростей Star Wars: Racer. Теоретически скорость игры можно выкрутить до безумных пределов (по умолчанию ответственный за это пункт меню выставлен на 120%), но в этом случае быстрее станет всё — выстрелы, падения, взрывы и парящие в небе самолеты. Нет, Hover Ace застыл недвижимой глыбой на какой-то грани, разделяющей понятия "слишком медленно" и "слишком быстро", причем грань эта, надо признаться, оказалась выбранной очень точно.

Отсутствие накачиваемого в кровь адреналина а-ля Ballistics с лихвой компенсируется тем нервным состоянием, что неотступно преследовало вас в Demolition Racer: хочется уехать далеко вперед, но мешают коварные соперники, только и ждущие удобного случая, чтобы засадить вам пониже спины хороший заряд свинца или плазмы. Попробуйте поиграть с огнем: возьмите с места в карьер и, не пройдя должной боевой подготовки в режиме Чемпионата, выберите трассу из середины списка. То, что будет твориться на дороге, лучше всего описывается простым русским словом "катавасия". Взрывы, выстрелы, ежеминутная смерть от рук других участников гонки или "естественных опасностей", в качестве которых обычно выступают стационарные пушки, лупящие по гонщикам без разбору.

Последние тоже не отстают. Поскольку оружейный арсенал Hover Ace довольно велик (около 10 видов, включая ракетные), на одном ховеркрафте имеется от двух (Light Bike) до семи оружейных слотов (Heavy Military), а "патроны" разбросаны по всей трассе, — об ограниченном боезапасе никто особенно не вспоминает до тех самых пор, пока извергающая огонь пушка не замолкает, полностью исчерпав боекомплект. Тогда охотник за фрагами переключается на энергетическое оружие (здесь главное — купить генератор помощнее) и продолжает увлеченно расстреливать противников. Слишком сумбурно? Отнюдь. Есть масса других способов выиграть гонку.

"СКОРОСТЬ-3"

В Hover Ace наконец-то появилось то, чего так недоставало в демо-версии, — броня (Armor) и щиты (Shield). Баланс соблюден! Пока преследователь, высунув от усердия язык, пытается взять вас в прицел (и таки берет), вы успеваете окружить свой ховеркрафт прозрачной переливающейся оболочкой, вываливаете на дорогу пару мин и даете дёру, включив форсаж (это архиполезное устройство обязательно нужно купить в числе первых).

Дело в том, что гонку, как правило, выигрывает не самый быстрый и уж точно не самый агрессивный. Хотите набрать побольше очков — никогда не теряйте в скорости и старайтесь не упускать ни единого шанса взять еще немного очков. Даже на злостном подрыве праздно стоящей на трассе бочки с горючим можно заработать денег. А мишенью для начинающего террориста в Hover Ace может служить все, что душе угодно (или, скажем так, почти все), — описать эмоции, возникающие при удачном попадании в монорельсовый поезд, не позволяет цензура. Что за бессмысленная жестокость — ведь там могли сидеть невинные люди!

И все-таки к финишу стараешься прийти в числе первых — вопрос

Разработчик
GSC Game World — www.gsc-game.com

Издатель
"Руссобит-М" — www.russobit-m.ru

Системные требования
Windows 95 OSR2/98/2K/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель уровня TNT2 (рек. GeForce2+), 4x CD-ROM, 640 Мбайт на жестком диске.

принципа. Скорость доставляет истинное наслаждение, а ховеркрафты, если не принимать во внимание самых грузных представителей, держатся на дороге достаточно хорошо, чтобы форсаж не выносил их на обочину в каждом повороте. Что может быть лучше движка Electro MK? Только движок Gas MK вкупе с бонусом ускорения. Прописная истина.

ОКРЕСТНОСТИ

При всех прочих достоинствах Hover Ace еще и довольно красив. В этом направлении GSC Game World поработала на славу: красочные взрывы, разлетающиеся во все стороны осколки, выглядывающее из-за высоких построек яркое солнце и самые замечательные деревья (утверждаю это с полной уверенностью), которые когда-либо росли в гоночных играх. Что касается трасс, на которые всегда обращаешь гораздо больше внимания, чем на все остальное, то это вообще отдельный разговор: когда после залитых зеленью и светом райских полей Terrain перебираешься в мрачное, оранжево-красное окружение Backyard World, мигом постигаешь сакральный смысл фразы "почувствуйте разницу".

И под конец — маленький совет: не стоит зацикливаться на Чемпионате и стандартном Quick Race. Обязательно попробуйте слегка нервозный Last Man Standing (обожаю этот режим во всех его проявлениях) или, скажем, весьма оригинальный Energy Cell. То еще развлечение.

В Hover Ace можно разъезжать по любым поверхностям — хоть по травке, хоть по асфальту, хоть по воде.



В увлекательном процессе тяни-толкания замечательно помогает устройство под названием Thorns (шипы).



К разговору о катавасии: разве это не самое убедительное доказательство ее привлекательности для народных масс? Кто-то шарахнул мортирой, и всем сразу стало весело.



Совершенно утопический мир: буйная растительность мирно уживается с массивными постройками из железа, взрывами и аппаратами на воздушных подушках.

"ПЛАСТИЛИНОВЫЙ СОН"

http://games.1c.ru/sleep.htm

Квест

РЕЙТИНГИ

Сложность	низкая
Графика	3,9
Сюжет	4,3
Музыка	4
Звук	1
Управление	пиксель-хантинг

ИНТЕРЕСНОСТЬ 2,3

Дурной квест, хоть и русский, хоть и пластилиновый. И (непреднамеренно) потрясающий непредсказуемый шизотриллер.

Пара дисков с "Пластилиновым сном" отечественной (ныне, впрочем, почти что германской — см. майский номер и материал о Sabotain) компании Avalon Style призвана ответить на три вечных, равно бесполезных, но мучающих меня долгие годы вопроса, а именно: возможно ль изготовить русский квест с человеческим лицом? реально ли эту самую физиономию вылепить из пластилина? и снятся ли героям пластилиновых квестов пластилиновые овцы?

ЗЕЛЕНЫЙ БАРХАТ

Маша АРИМАНОВА

Сразу скажу, что на третий вопрос "Пластилиновый сон" отвечает без запинки: снятся, да еще какие СТРАШНЫЕ. Буквально: внутри квеста Avalon Style нас поджидают именно пластилиновые сновидения, сюрреалистические, алогичные, практически немые, перемешавшиеся обрывки любовно вылепленных грез и кошмаров, после которых вы уже никогда не сможете взглянуть на кубик обыкновенного пластилина без внутренней дрожи. Виновны ли тут нереальное музыкальное сопровождение и чисто кинематографические приемы, задействованные при съемке неигровых сценок (крупные планы, зловещие поползновения камеры), или же болезненная затянутость и дичайшее содержание игровых, я так толком и не уловила. Ясно, однако, что изначально "Пластилиновый сон" (если его околокалужские задумыватели пребывали в здравом уме и твердой памяти) ни в коем случае не был рассчитан на столь линчевский эффект.

Что классический Neverhood, что прошлогодняя обаятельная безделушка "Операция "Пластилин" не слишком далеко ушли по пути самовыражения от жизнерадостных пластилиновых мультфильмов и разухабистых рекламных роликов про деревню, скажем, Омерзюкино. Наши сегодняшние разработчики тоже стопроцентно плыли к веселой неразберихе, уморительным трансформациям персонажей, лупоглазым коровам и прочим признакам здоровой пластилиновой жизни, из-за которых из сего упрямого материала и начали когда-то лепить мультфильмы и квесты. А теперь представьте-ка себе развеселенький мультфильм про мальчишку в зеленой бейсболке, бродящего по стране оранжевых кошечек и сиреневых собачек, снятый по сценарию Бунюэля и Сальватора Дали первым оператором Дэвида Линча и смонтированный Тарковским, сопровождаемый то звериной помесью русского рэйва с роком американских серфингистов, то неясным бормотанием сумасшедших старух, то, изредка, тяжелым маниакальным дыханием за неумолимо наплывающим кадром...

ЧЕЛОВЕК-ЛАСТИК

Ага, когда наши разработчики берутся за пластилиновый квест, "Скромное обаяние буржуазии", "Синий бархат" и "Зеркало" разом отдыхают. Вступительный ролик квеста сам по себе способен заставить провалиться в глубокую кому любого впечатлительного ребенка. Жабьи рыла местных "комических" персонажей, вроде бы призванные вызывать легкий смех у детишек, полностью удовлетворили бы нужды режиссера-извращенца, снимающего ремейк "Человека-слона": страшенные глазищи навыкате, внушительные бородавки, здоровенные клыки, торчащие из пасти в произвольных направлениях...

Как и в любом фильме нормального абсурдиста, между действиями главгероя Руффа (страсть как похожего на Человека-ластика из знаменитой короткометражки) и их последствиями не прослеживается ни малейшей логической связи, так что необходимость предпринять что-либо в "Пластилиновом сне" вызывает панический ужас. В одну секунду Руфф мирно стоит на ярко освещенной городской улице, в следующую — выкапывает из кучи песка человеческую челюсть. Переходным звеном служит самое безобидное действие. Позвони в колокольчик — и вот ты уже больше не в Канзасе, ты провалился, как в колодец, в чей-то глубокий и насыщенный кошмар и отчаянно ищешь выход из него. Сценарий "Пластилинового сна" якобы нацелен на детскую аудиторию. Я бы охарактеризовала его как гипнотический шизотриллер.

Но что мне дети? Я люблю эти чудовищные рожи во весь экран и просто обожаю сновиденческую сюжетную породу Avalon Style, и зеленоватую, точно лицо покойника, пластилиновую палитру, и операторскую работу из хорошего фильма ужасов. Веющий холодной жутью "Пластилиновый сон" мне ощутимо нравится. К сожалению, играть в него нельзя. В этом нет ничего обидного: в так называемые "квесты" труппы "Монти Пайтон" (весьма популярные) тоже нельзя было играть — в хорошем, если можно так выразиться, смысле. У них несколько другая природа.

Невозможно играть в квест, в котором активные зоны на экране мало того что никак не обозначены, так еще и немыслимо запрятаны; в котором курсор мыши то и дело "отслаи-

Разработчик
Avalon Style Entertainment

Издатель
"1С" http://games.1c.ru

Системные требования
Windows 98, Pentium 133+, 32 Мбайт ОЗУ, SVGA-видеокарта с 1 Мбайт ОЗУ, DirectX 7.0+, 8x CD-ROM, 270 Мбайт на жестком диске.

вается" от пластилиновой картинки и начинает гулять сам по себе; в котором так неудобно сделаны сохранения. Вдвойне немыслимо — если в ответ на каждый клик Руфф начинает произвольно перемещаться по всей картинке, если его переход на следующую локацию может прервать только столкновение с планетой Земля огромного метеорита, если большинство его действий не анимировано, а выполнено в образе бесконечно повторяющихся (и никак не привязанных к игровой картинке) cut-scenes. Втройне — когда задачки однотипны, как спичечные коробки.

Секрет у квеста Avalon Style тот же, что и у рассказов О.Генри. Если вы знаете, как кончается один, то очень хорошо себе представляете, как заканчиваются все остальные. Сначала интересно, потом смешно, а уж дальше... Что город, что лунная поверхность, что египетская гробница: ряд примитивных операций, затем — довольно сложная встроенная головоломка или аркадная игра. Если что квестам и противопоказано, так это конвейерность.

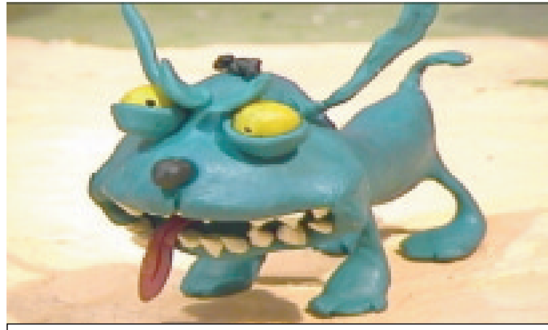
Зато "Пластилиновый сон" интересно посмотреть и послушать (главным образом, вовсе не по тем причинам, что подразумевали его создатели). Хотели собрать клон Neverhood — получили первый на свете пластилиновый сюрреалистический фильм ужасов. Я далека от того, чтобы хватать людей в магазинах и умолять их не приобретать этот квест и те западные адвенчуры, что стояли рядом с ним на полке и могли от него чем-то заразиться, просто повторю: играть в него нельзя, а в остальном — очень любопытно. А квесты, пожалуй, — единственный жанр, играть в который совсем и не обязательно.



Наблюдать, как Руфф в истерике колотится головой о запертую дверь, очень страшно. Это что-то из фильмов Мартина Скорцезе? Mean Streets, Харви Кейтель?



Такие уроды здесь на второстепенных ролях. Пластилиновые персонажи фильма ужасов хороши тем, что гримировать их не надо. Достаточно произвести радикальную трансформацию лица.



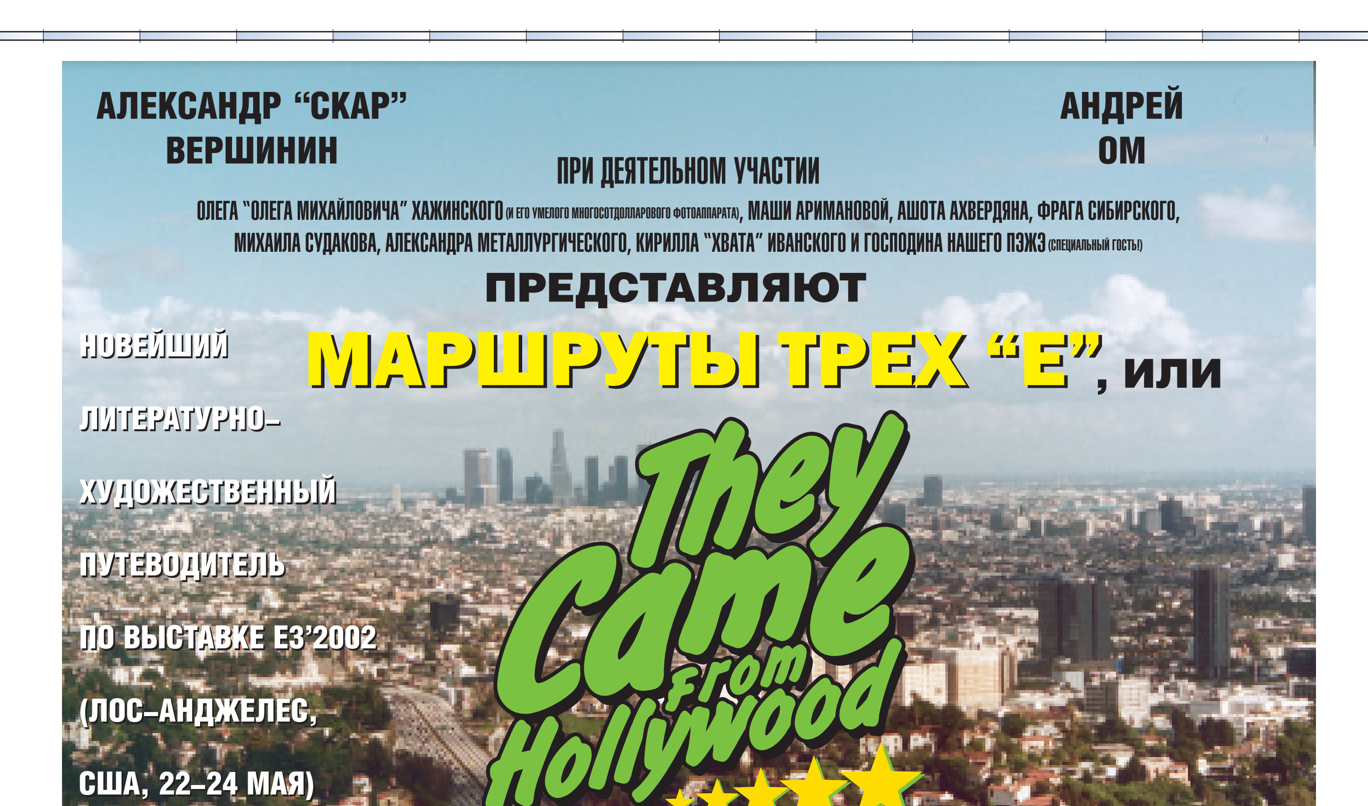
Вот и объясняй потом детишкам, что собаки Баскервилей не существовало. Можно ли представить себе более жуткое существо о четырех лапах?

В этом мрачном эпизоде Руфф сдирает кожу с живого врага и носит ее на себе.

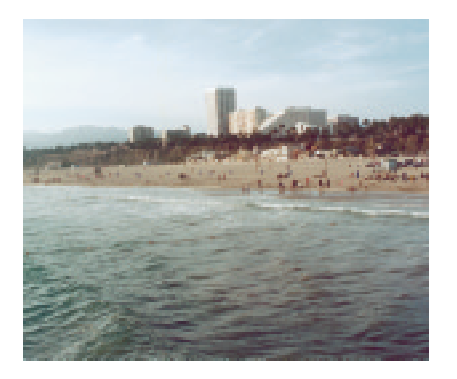


Месмерический взгляд коровы с нечистыми намерениями.





3 ДЕНЬ





В дорогой редакции праздник. В очень дорогой редакции горят огни, сыплются искры остроумия и слышится скрежет оттачиваемых афоризмов. ББ заправляет балом, отягощая простр@нство странными фразами: “оператор”, “модели”, “секс-шоп”, “надувные матрацы”, далее на непечатном немецком. Черт дернул нас, выжатых после Дня-2, стравить эту ужасную байку, которая не забудется нам до самых седин.

Судите сами, невинная история: мы прогуливаемся по супермаркету в Беверли Хилз, никого не трогаем, по-русски не говорим. Внезапно совершенно посторонняя девушка здоровается с нами в ключе, предполагающем знакомство с пеленок. Ответная рассеянная любезность и попытка срулить в боковой проход галереи результатов не приносит — девица на хвосте и догоняет. Догоняет и делает предложение! Мол, не хотите ли сниматься в кино? У вас такие необычные, новые лица — мы ждем вас на пробах, студия такая-то, адрес такой-то. Рассказы об иностранном гражданстве и самолете в заснеженную Россию впечатления не производят: у студии есть филиалы в Лондоне и Париже. “Где удобнее?” — на полном серьезе уточняет стархантер.

Всю плачевность ситуации мы осознаем, лишь обнаружив в почтовом ящике письма, адресованные “народным звездам Рокко и Марчелло”. В нескольких прогрызающих плоскую поверхность “Тринитрона” фразах ББ поздравлял нас с началом кинокарьеры и напоминал о важности личной гигиены. Да что в Москве творится?! Что за непотребное ерничество? В скит! На остров Святой Елены! Первым журналистом на Луну! На Марс! В туманность Козерога! Смилуйтесь. Нупажалуста.

Ведь мы честно отбарабанили последний день. Встретились на кофе-брейке и с серьезным видом разглагольствовали: мол, хорошо бы продлить выставку на пару дней. Чтобы не галопом по скриншотам, а с чувством и обстоятельно. И в гости к Дэйву Перри и его очаровательной жене. И погонять мяч по лункам на гольф-курсе в Беверли Хилз с Крисом Тэйлором. И похвалить “Вампиров” Карпентера автору, лично.

Вместо этого вечером мы бредем пешком в гости к Кранку — тот живет в “Хилтоне” и соглашается на рандеву только в местном баре. “Хилтон”, подумать только! Прогон рождается сам по себе: фешенебельная зала отеля, дамы в вечерних платьях, джентльмены в смокингах. В огромном кожаном кресле восседает Кранк с повязкой на глазу и поглаживает пушистого белого кота редкой алабайской породы. Завидев нас, приветствует, ужасно коверкая слова: “Vi mit at last, mista Bond”.

Александр ВЕРШИНИН.



CKAP #5: TEMPO DI VALSE DOPPIO MOVIMENTO

ПРОГРАММА ЭКСКУРСИИ

Переполненный разномастными продуктами стенд ***Codemasters****, скорее похожий на фестиваль "Вудсток" или базу анархистов — Абсолютно Плоская Планета* ***Strategy First*** *— Строго охраняемая крепость* ***LucasArts****, подвергшаяся вторичному набегу "этих русских".*

ОБЪЕКТЫ ОСМОТРА

*Новые инкарнации раллийного гонщика Колина Макрэя (****Colin McRae Rally 3****) пляшут джигу и раздают автографы с помощью близлежащего лазерного принтера;* ***Dragon Empires****, единодушный лауреат интернациональной премии "Бездарность'2002";* ***IGI 2: Covert Strike****: познавательная экскурсия по странам Оси Зла — России, Ливану и Китаю; публичное опровержение учения Коперника в двух частях: лекторий (павильон* ***Steel Beast 2****) и практикум (павильон* ***Strike Fighters: Project One****);* ***SW Galaxies: An Empire Divided****: мы здесь жить собираемся.*

Коля снова в седле

Павильон Codemasters оказался самым анархичным на выставке. Минуйте слабохарактерный фэйс-контроль и резвитесь как хотите! Минимальный обслуживающий персонал нашелся лишь у стенда с очередным аддоном к Operation Flashpoint (читайте выше) — у остальных мониторов царило сумасшествие. Когда пришла очередь осматривать **Colin McRae Rally 3** (CMR3), весь отведенный под знаменитый раллийный симулятор угол оказался прочно забит квохчущими японцами. Каждый гражданин импровизированного Маленького Токио был до зубов вооружен электронными приборами, предназначение половины из которых было не вполне очевидно даже продвинутому по этой части московскому европейцу. Две огромные камеры снимали происходящее на экранах, девушка-говорящая-голова щебетала в микрофон, а остальные члены делегации орошали окрестности фотовспышками. Вот чьей интервенции следует бояться!

И о чем они умудрились сделать репортаж? Графический уровень современных ралли настолько близок к понятию "фотореалистичнсть", что большинство автосимуляторов похожи, как финские яйца. Некоторые пытаются выбиться из толпы эксцентричностью автопарка, но конкуренция мгновенно душит подобные фокусы на корню, немедленно включая новинки и в свой гараж. Но ни у кого, ни у единой игры на E3'2002 не было ТАКИХ КАПЕЛЬ НА СТЕКЛЕ, какими могла похвастаться только Colin McRae Rally 3. (Чувствуете из чего делает сенсации наш брат?) Для затравки захотелось протереть монитор: может, безумные японцы забрызгали его в своих ритуальных восточных целях? Но нет, искажающая и преломляющая картинку жемчужная россыпь удалялась лишь с помощью верных друзей автомобилиста, дворников.

Разработчики CMR3 поставили на детализацию и явно не промахнулись. Они одни могли похвастать полным сетом механиков, облепляющих автомобиль в пит-стопе и обслуживающих его по полной программе. А "рентгеновское" структурное видение всех

COLIN MCRAE RALLY 3

Жанр: **Престижный симулятор ралли** • Дата выхода: **2002 г.** • Разработчик и издатель: **Codemasters** • Сайт: **www.codemasters.com**


DRAGON EMPIRES


DRAGON EMPIRES


IGI 2: COVERT STRIKE


IGI 2: COVERT STRIKE


STRIKE FIGHTERS: PROJECT ONE


STEEL BEASTS 2

функциональных узлов автомобиля? А испытывающая способности деструктивных водил система повреждений? Последняя, впрочем, была омрачена присутствием родного брата CMR3 — TOCA Race Driver (читайте превью в прошлом номере .EXE!). Там тоже отлетали вон колеса, а машины катались на голых дисках.

Что–нибудь еще? Пожалуй, нет. Разве что нетерпеливое предвкушение момента, когда графика в автосимуляторах станет неотличимой от действительности и жанр умрет от бесперспективности собственного существования.

IGI 2: COVERT STRIKE

Сайт игры: **www.codemasters.com/igi2/front.htm** • Жанр: **FPS со склонностью к тишине** • Дата выхода: **2002 г.** • Разработчик: **Innerloop** • Сайт разработчика: **www.innerloop.com** • Издатель: **Codemasters** • Сайт издателя: **www.codemasters.com**

Иду на ты

В целом, мы не были до конца уверены, как надлежит поступить в таком случае благовоспитанным господам: не замечать инсинуаций, вежливо посмеяться с остальными или прочесть окружающим лекцию, остросюжетной мыслью которой станет их собственная — и публики, и разработчиков, и издателей — тупость. Потому что нависли хуже пареных овощей: хватит делать из русских любимых врагов нации! Если мы, блн, такие злые и психованные, то почему цивилизованный мир до сих пор остается единым благополучным куском счастья?

Простите, рефлекторное. Виноват очередной жидкий продукт норвежских мегадевелоперов под икотным названием **IGI 2: Covert Strike**. Вместо того чтобы честно ловить селедку (перейдем на стереотипы, да?), проживающие в городе Осло пацаны предпочитают лепить демо–версии игр, в которых хороший, но бывший оперативник английского спецназа САС отстреливает из пулемета, как уток, солдат в характерных ушанках и с “Калашниковыми” наперевес. Низводимая организация вообще–то именуется “русской мафией”, но выглядит, словно заштатная сибирская пехотная часть, где отматывают свои два года несчастные призывники.

Что именно ветеран САС собирается творить в отрогах азиатских гор, доподлинно неизвестно. Якобы изымает секретные документы. Его торжественный выход с ножом наперевес (другого оружия нет, даже зубочистки) из присевшего на минутку вертолета смотрится как минимум идиотично. Говорите, “stealth shooter”? Это после “вертушки” и крупнокалиберного пулемета? Ну–ну. Русские проявляют неожиданную осмотрительность и к САСу не бегут. Напротив, стоят себе на расстоянии и разряжают рожки АК–47 в незваного американина. Когда приходится передвигаться, парни делают это скованно, деревянно. Очевидно, их плохо кормят, и вообще у мировых террористов не бывает красивых походок.

DRAGON EMPIRES

Сайт игры: **www.codemasters.com/dragonempires** • Жанр: **Странная онлайновая РПГ** • Дата выхода: **Конец 2002 г.** • Разработчик и издатель: **Codemasters** • Сайт: **www.codemasters.com**

А драконы позже

Самое удивительное зрелище представляло собой суверенное государство под транспарантом “**Dragon Empires**”. Очевидцы расходятся в ассоциациях: некоторым оно показалось унесенной в Северный Ледовитый льдиной с пьяными рыбаками, другие обращались к тематике необитаемых островов и кукоедных туземцев. Так или иначе, но расположенный чрезвычайно неудобно, прямо при входе, стенд Dragon Empires явственно мозолил органы зрения.

Только после ознакомления непосредственно с игрой можно предположить, что это такой постмодернизмъ. В виртуальном мире так же затхло и пустынно, как и в реальности. Одинокая девица уныло отмеряет метр за метром потусторонней земли: то шагом, то бегом, то прыжками, то вплавь — но с неизменным отсутствием ощутимой жизненной цели. Больше в игре нет ровным счетом ничего, даже намеков.

Осторожное наведение справок несколько проясняет ситуацию. Ни один боец из полка Codemasters не решается и близко подойти к мониторам Dragon Empires — дабы посетители не подумали, что они вместе. Дела обстоят не лучшим образом: поскольку каждая уважающая себя компания в наши дни располагает хотя бы одним PGW (Persistent Gaming World), Codemasters тоже приобщилась к прекрасному. Завели сервер, сконструировали Малую Землю размером 30x30 км, но что делать дальше — непонятно. Набатраченный за пару минут сценарий предполагает существование империй, в них городов. Каждый виртуальный гражданин небесплатного мира от Codemasters, едва оказавшись в Dragon Empires, обязан почувствовать странное желание овладеть каким–нибудь близлежащим городом и установить там справедливое конституционное правление. Мнение горожан (таких же граждан) по гамбургскому счету никого не волнует. Ситуация остро напоминает московские события 1993 года, когда мясник (натурально!) в забрызганном кровью халате собрал и повел толпу галдящих горожан на защиту (или взятие) Останкинской телебашни. Codemasters надеется на изобилие обаятельных и харизматичных мясников в прохладных водах Интернета: они–то и займутся разжиганием межгородской розни и эскалацией интернациональных конфликтов. Какая прелесть!

А драконы? А что драконы? Мифические зверюги существуют пока лишь в нездоровых умах сценаристов: драконы с телом обезьяны, драконы с телом змеи. Это шутка? Ни в коем случае: у каждой из пяти Империй свой государственный крылатый мутант. В обязанности чудовищ входит патрульно–постовая служба, достающаяся в прочих РПГ заурядным NPC guards.

Слов, отличных от “чушь нелепая”, грандиозный проект Dragon Empires пока не заслуживает. Пронто.




Алекс Гарден (Alex Garden, справа). Человек, который делает… тссс… Homeworld 2!

Циркулируют слухи, что авторы IGI 2 придумали сногсшибательное ноу–хау, разом выводящее их детище в лидеры. Немного посовещавшись, они назвали уникальную технологию с характерным нордическим юмором: Save Game. Бывает же.

STEEL BEASTS 2

Сайт игры: **www.steelbeasts.com** • Жанр: **Танковый симулятор** • Дата выхода: **Конец 2002 г.** • Разработчик: **eSim** • Сайт разработчика: **www.esimgames.com** • Издатель: **Strategy First** • Сайт издателя: **www.strategyfirst.com**

Точка отсчета

…Среди выставочного многобуйства цветов отчаянно невменяемой сатурации этот экран вопиюще неприглядень. Офонаревшие от безнаказанности девелоперы демонстрируют нам кантри–суглинок с высоты пернатого полета. По сути абсолютно плоский. С дикими текстурами. Населенный мало–этажными домиками посреди голого поля без единой дороги (символизируют русскую деревню?), нарисованными Денисовым Илюхой. Но, постойте–ка, сейчас мы явим чудо: легким движением руки ужасная графика превращается… превращается… в графику симпатичную…

Перед нами **Steel Beasts 2**. Мгновенное смещение точки отсчета. Из головы вылетает DOOM III, а перед глазами "как живая" встает первая часть игры — с разрешением 640x480 и графикой глубиной в 256 тщательно пронумерованных цветов. Спрайтовые деревья. Полмира посчитало эту игру лучшим симулятором 2000 года, даже несмотря на ее внешний вид.

Теперь изображение на экране кажется просто чудесным. Уверенно взята планка 32–битного цвета! Деревья… мало того что полигональные, они какие–то настоящие. Не сразу понимаешь почему, но потом… Все деревья РАЗНЫЕ! Лихорадочно перебираешь в голове все "лесистые" симуляторы: "Ил–2", LOMAC, Combat Flight Sim 3. После небольшой паузы голова сообщает, что не помнит еще подобного случая. Продюсер Фил О'Коннор (Phil O'Connor) невозмутим: "Движок легко держит пять тысяч деревьев в кадре". К сожалению, райтнау пощупать новых Steel Beasts не дают: "Еще не готово, сорри!". Нет видов и изнутри танка. Зато вволю крутят экран с пейзажем и бронетехникой. И говорят, говорят… Обещают. При должном увеличении бронетехника, кстати, оказывается довольно детализированной, причем даже та, управлять которой не дадут ни за какие. Да и окрестности с высоты танковой башни неожиданно приобретают весьма убедительный, хотя и несколько "фирменный" (вы же понимаете, о чем идет речь, верно?) вид.

Обещания? К M1A1 и Bradley IFV из оригинальной игры на всех солярочных парах спешит подкрепление — M1A2, Leopard 2A4 и отчий T–72. Список неокончательный, есть некоторая возможность, что добавится один французский танк и еще один наш — T–80. Здесь выставочные люди в один голос начинают стенать, что, дескать, нужной информации по русским танкам не найти днем с огнем ("в то время как по английским информация вполне доступна, а по американским — так и вовсе на каждом углу"). Обещаю приехать и разобраться. Грустно улыбаются.

К счастью для Ашота и деланно примкнувшего к нему Олегмихалыча, игра, похоже, развивается не только и не столько в количественную сторону. К примеру, нам рассказали о "продвинутой кампании" (что бы это ни значило): будут моделироваться погодные условия, а значит — бои в условиях слабой видимости и даже ночные стычки. Хорошо, а самолеты? "Кое–что точно будет — к примеру, разведчики. Однако есть и печальный опыт: мы попробовали ввести в игру противотанковые самолеты и оказалось, что у танков нет против них никаких шансов…" Словом, Ашот, особо надеяться не стоит, ага? (В скобках заметим, что любой из нас, кто этой осенью сядет в кабину виртуального A–10 или Су–24, сможет самолично убедиться, что танк действительно ничего не может противопоставить современной штурмовой авиации.)

…Турбореактивный выставочный GeForce4 тем временем продолжает транслировать деревенскую панораму. Счетчик fps уперся в 333,33 кадра — должно быть, он просто не умеет показывать большее число.

"Разве обо мне можно судить по моей внешности?" — говаривал бывало мастер Йода.

И, как всегда, был прав.

Пиала смешанных эмоций

Извини, Ашот, но у меня после предельно недолгого, но все же знакомства со **Strike Fighters: Project One** остались очень странные ощущения, чесслово. Может, дело в том, что я слегка не в теме, но, право же, сначала я даже улыбался (нравилось), а потом резко захотел все бросить. Что думать в итоге, о чем писать — понятия не имею. А ведь до релиза игры всего ничего…

Первыми бросились в глаза модели самолетов. С одной стороны, явно не хватает высокой детализации, но с другой… уж очень ласково блестит фюзеляж своей металлической поверхностью. Игровой мир по–хорошему красочен и красив, но местное небо… извини, здесь просто много синей краски, без всякого признака облаков. Да, выставочные люди пояснили, что дело происходит над пустыней, какие уж тут облака? Но все равно ощущение подвоха (а не пытается ли кое–кто таким образом избавиться от необходимости рисовать небо?) осталось. Да и земля тут, ты не поверишь, плоская, будто стол. Плоская пустыня? Ну не знаю…

Примерно такие же полувпечатления и от летной модели вкупе с авионикой: ну не выглядит это готовым к магазинным полкам, и все тут! Кокпит, кстати, наполовину состоит из нефункционирующих приборов (стрелки стоят как вкопанные, что бы ни делал). Извини, старик, я не оправдал твоего высокого доверия…

P.S. от Ашота Ахвердяна: Наверное, и впрямь время выводов пока еще не наступило. Скорее всего, сроки выхода будут отодвинуты, уж больно услышанное (и прочитанное!) мной не походит на то, что за оставшееся "всего ничего" все будет доделано. Молю об одном, чтобы не получилось, как с предыдущей игрой м–ра Кавахито — European Air War, буквально спасенной самопальными патчами. Конечно, в случае с Project One декларируется максимальная открытость пользовательским редакциям (примерно как в MSFS). Но хорошо бы и разработчики прошли свою часть пути сполна…

STRIKE FIGHTERS: PROJECT ONE

Сайт игры: **www.thirdwire.com/projects/rt/rt_index.htm** • Жанр: **Авиасимулятор** • Дата выхода: **Лето 2002 г.** • Разработчик: **Third Wire** • Сайт разработчика: **www.thirdwire.com** • Издатель: **Strategy First** • Сайт издателя: **www.strategyfirst.com**

Что–то хорошее в этой галактике есть

“Опять “Икзи”? — недружелюбно встречают нас у LucasArts. — Вы здесь жить, что ли, собираетесь?” Вымуштрованные питомцы Лукаса (говорят, техно–мессия натаскивает каждого лично, по ночам, на заброшенных военных базах) строго соблюдают букву единственного, выставленного на всеобщее обозрение закона. Содержание императорского указа лаконично по форме и вызывает в памяти лучшие моменты толстой книжки про Пуха и Пятачка: “Только по приглашениям!”. Не хватает лишь подписи, чего–нибудь в плоскости “Бородатыйщазвернус”.

Для доступа в святая святых, в лучших традициях клубной субкультуры, приходится “мутить проходки”. По счастью, один из нас (более известный джедаям как Darth Ohm) оставил единственный LucasArts–билет в мое полное распоряжение. В первый же день выставки “один из нас” неторопливо подошел к менеджерскому столу, провел рукой перед глазами удивленной девицы и шепнул пару слов. После чего спокойно проследовал внутрь стенда — а пиар–менеджер, не обращая внимания на нарушителя, сорвалась с рабочего места и вернулась обратно с пятью банками арахисового масла и железнодорожной рессорой (для казацкой сабли? — **Прим. ред.**).

Вторичный визит был совершенно необходим: мой коллега в ярости покинул заведение, раздосадованный непечатными манерами бессмертного борца с фашизмом Индианы Джонса (см. День первый), после чего на стенде до утра пахло серой. SW: Galaxies и SW: Knights of the Old Republic, таким образом, остались вне поля зрения. Что, учитывая репутацию фирм–изготовителей, абсолютно неприемлемо.

Star Wars: Galaxies: An Empire Divided находится на попечении зубров онлайнового бизнеса Verant Interactive. Бремя тотального мон–пардона, подписанного самим Джор–Джор Лукасом, позволяет Verant пережевывать давние–давние события в далекой–далекой как им заблагорассудится. Именно поэтому на первом же экране монитора публика лицезреет теплую компанию самых отъявленных негодяев Вселенной. В кантине Джаббы Хатта играет наша любимая ксилофонная музыка, танцуют полуобнаженные гуманоиды, а на специальном слизенепробиваемом коврике покоится ухмыляющееся тело нелегального червяка и личного врага Харрисона Форда (Harrison Ford). Картинка четкая и резкая, модели просто великолепны, хотя лачуге не помешало бы обзавестись интерьером побогаче. Ловим взгляд и подходим вплотную: перед нами знаменитый Боба Фетт, очевидно, травмированный на всю жизнь процессом выковыривания папочкиной головы из шлема. Высокомерный взгляд наемника просто великолепен: мы делаем еще шаг, дабы рассмотреть видавший виды реактивный ранец, и его обладателю маневр явно не по душе.

Наш гид впитывает положенную дозу почтительных вздохов и запускает конвейер сборки персонажей. Клянусь тьмутараканскими асами, ТАКОГО ролевая галерка еще не видела. И никто не видел! Verant умудрилась создать для LucasArts технологию, скорее пригодную для изготовления фотороботов. В игре участвуют восемь играбельных рас, анатомические подробности сложения каждой из которых изменяются на лету. Берем фигуру человека. В прокрустовом стиле балуемся с его ростом, растягиваем и сморщиваем парня, как гармошку. Замечу: пропорции аккуратно соблюдаются! Таинственно улыбаясь, сотрудник LucasArts хватает фигурку за бока и приделывает бедняге огромное пивное пузо! Восхищенный вздох журналистов. Научная фантастика продолжается, поскольку развоевавшийся гид изменяет форму носа (прямой? с горбинкой? широкий?), раздувает героические щеки, балуется со скулами, примеряет подбородки и тщательно прикладывает понравившиеся губы. Ах, забыл про разрез глаз! Впечатление одно: ТОТАЛЬНЫЙ ШОК.

Пока притихшая пресса бессмысленно хлопает глазенками, только что вылепленный персонаж оптимистично носится по классическому пустынному городу а–ля Tatooine. Походка кажется несколько механистичной, зато демонстрация всевозможных социальных жестов и маневров вновь заводит публику. Герой, подпрыгивая, машет кому–то рукой, пикирует в шутливые реверансы, хохочет, держась за животик. Пластика — идеальна. Использовали живых актеров, не иначе. Разработчики обещают около шести десятков различных общеупотребимых жестов (кукиши оставим US Army, ладно?).

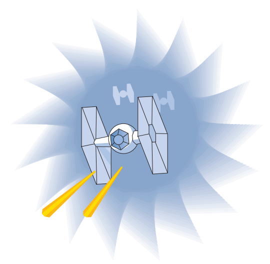
“Будет ли среди них знаменитый удушающий хват Дарта Вейдера?” Когда речь заходит о джедаях, Силе и лазерных мечах, LucasArts–человек становится крайне молчаливым. Роняет отговорку о ненависти Вейдера к джедаям и возможном преследовании подружившихся с Силой игроков. Кстати, не хотим ли мы полюбоваться на сценку вооруженного конфликта со storm troopers?

Наверное, хотим. Гид взывает к бродящим по городу коллегам (вербальные послания больше не забивают коробку диалогового окна, а воспаряют к небу в стильных комиксного вида “пузырях”) и, когда набирается небольшая партия, ведет повстанцев вон из города. Следует заказ дежурному DM: дайте небольшую базу и нескольких пехотинцев. Неподалеку немедленно возникает голубоватая световая колонна, напоминающая гигантский лазерный меч. “Так выглядят waypoints, — объясняет гид, — чтобы вы не блуждали часами по поверхности одной из шести игровых планет”. Каждая из которых, кстати, превосходит размером исходные угодья Everquest! Размах впечатляет.

Зато баталии не показались. Слишком много лазерных мечей подсвечивало нашу жизнь в последнее время, а потому дуэли на лазерных пистолетах, увы, не способны составить конкуренцию знаменитому перформансу мастера Йоды. Зато лишенные чести носить лазерный меч могут спокойно падать ниц на горячий песок дюн и лихо палить по противнику из вполне правдоподобной стрелковой позиции.

Променад заканчивается демонстрацией белокаменной трехэтажной мазанки с уютным балконом, арочными колоннадами и совершенно голыми стенами. “Жилище преуспевающего игрока SW: Galaxies”. Что скрывать, мы бы и сами в таком охотно поселились. Только избавьте нас от этих несносных позолоченых роботов!





STAR WARS: GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED

Сайт игры: **http://starwarsgalaxies.station.sony.com** • Жанр: **Онлайновая РПГ, приносящая баланс Силы** • Дата выхода: **2003 г.** • Разработчик: **Verant Interactive** • Сайт разработчика: **www.verant.com** • Издатель: **LucasArts** • Сайт издателя: **www.lucasarts.com**


STAR WARS: GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED


STAR WARS: GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED


SIMCITY 4


SIMCITY 4


FAR CRY


FAR CRY



OM #5: ALLEGRO MA NON TROPPO CON ANIMA

ПРОГРАММА ЭКСКУРСИИ

*Мимолетная остановка на Historic Route 66: трактир "Бешеная **LucasArts**" — Национальный парк **Electronic Arts**, слева от гарипотера, прямо под Огромным Экраном (вокруг безлюдье. Приветливо улыбаются редким посетителям глухие егеря в белых рубашках) — "Остров Икс", бывшая территория "Парка Юрского периода", нынче занимаемая **Crytek** — Логово поклонников культа Вуду (ну кто в наше время верит в Вуду?), замаскированное под гнездо воздыхателей Тома Клэнси при попустительстве **Ubi Soft** — Аллея звезд: променад с Левелордом по маршруту "стенд **Activision** — Свежий Калифорнийский Воздух у входа в South Hall — стенд Activision" (вкусная, освежающая водка; фотоохота на редкого Кармака; световое сафари под управлением Ричарда Грея) — Совместное поедание дождевых червей с иконоборцами из **Creative Assembly** — Миниатюрный **Disney-вертепъ** на задворках стенда Ubi Soft.*

ОБЪЕКТЫ ОСМОТРА

*Аттракционы: фигурное катание щетиной по барной стойке и мотокросс-трек (**Full Throttle! II**); **SimCity 4**: воздух в жабрах американского тунца; **Far Cry**, или попытка авторов X-Isle сделать полноценную игру (на первый взгляд, более чем удачная); памятник неистребимому (метнуть дротик — $2.99, запустить гнилым помидором — $3.99, сбросить на парашюте и постараться переехать самолетом — $645.99) шпиону из **Tom Clancy's Splinter Cell**; родной отец Sin и F.A.K.K.2 **алкосвященник Левелорд** с падчерицей Lord of the Rings: Two Towers и приемной дочерью **Star Trek: Elite Force 2**; стратегические игрища раннего средневековья на примере **Medieval: Total War**; площадка для экстремально детского пляжного волейбола **Tron 2.0** — без одежды, без смысла, без текстур.*

Больше Бена

Назад в дикие годы! LucasArts пытается доказать потребителям (и, скорее всего, самой себе), что умеет не только высекать световыми мечами, подобно Серебряному Копытцу, горы золота из кошельков миллионов своих клонообразных поклонников, но и.

Купите в придорожной сувенирной лавке аутентичную куртку из кожзаменителя с надписью **"Full Throttle! II"** на спине. Опрокиньте шот безалкогольной текилы в трехмерном баре, где раз в пятнадцать минут переодетый Беном каскадер возит соплями по стойке какого-то хлыща. Уроните горячую слезу при виде того, как наш герой ловко пихает ногой конкурирующего мотоциклиста, — как будто не было этих семи лет (оригинальная Full Throttle!, как все помнят, вышла в 1995 году. — **Прим. ред.**), как будто не в полигоны наряжен Нью-Бен, а в кристальной чистоты рукотворную анимацию, как будто… Эх, да что там.

Возьмите со стола подставку под пивную кружку, замаскированную под пресс-релиз: между двумя расплывчатыми пятнами виднеются слова "action packed sequel for next generation consoles and PC". Кто сейчас помнит увлекательное путешествие кроликов через минное поле? Кто теперь поверит, что Вагнер написал "Полет валькирий" специально для Одной Сцены оригинальной Full Throttle!?

Вскиньте полные горечи глаза на огромный экран, установленный у входа в West Hall. Там Бен с душой и чувством бьет негодяя в челюсть.

Да что там.

В морду он его бьет. В морду.

Негодяй картинно выходит спиной сквозь закрытую дверь.

Вытрите-ка слезы. Что-то в этом, определенно, есть.

FULL THROTTLE! II

Жанр: **Action/adventure** • Дата выхода: **2003 г.** • Разработчик и издатель: **LucasArts** • Сайт: **www.lucasarts.com**


Степенный и очень серьезный Сэм… эээ… Роман Рибарик (Roman Ribarik) из Croteam. Заслуженная награда за первого "Сэма".

SIMCITY 4

Сайт игры: **http://simcity.ea.com/simcity4/index.html** • Жанр: **Градостроительный симулятор** • Дата выхода: **4 квартал 2002 г.** • Разработчик: **Maxis** • Сайт разработчика: **www.maxis.com** • Издатель: **Electronic Arts** • Сайт издателя: **www.ea.com**

Американский тунец

Заметки натуралиста: всегда надо правильно выбирать книги. E3'2001 (стертые в кровь ноги, гетто за окном автобуса, безжалостное солнце смотрится в зеркальную стену офиса Squire, Gump & Dempsey): "Костры амбиций". Объяснять бесполезно. Врежет тайсоновским хуком, вышибет дух. Сметет приливной волной. ECTS'2001: "Метроленд". Человечество просто не придумало наркотика, равного по силе. Подхватывает мягко, затягивает, пульсирует в висках в такт стуку вагонов между Earl's Court и High Street Kensington. E3'2002: "Великая страна". Калейдоскопическая, неспешная, очень калифорнийская шизофрения. Не жарко, но мозг подтаивает, как мороженое Starburst.

"— Постой, Мэгги, но, например, тунец тоже не знает, что такое жабры, однако дышит жабрами.

— Это американский тунец. Для понимания русского менталитета полезно представить себе тунца, который не знает, что такое жабры, и поэтому дышит чем попало: легкими, жабрами, просто ноздрями, задницей".

Игра **SimCity 4** (SC4) прекрасно знает, что такое жабры и где они у нее находятся. Три предыдущие итерации (и множество безумных аддонов вроде SimCity 2000 London Edition) пустили игру по прямой, как флагшток, дорожке. Будущее в SC4 уже наступило, но как–то робко, на полусогнутых, хоть и приставным шагом: миром по–прежнему правит изометрия, но по улицам уже ездят полигонистые машинки, по ночам освещающие себе фарами путь в реальном времени, а пожарные автомобили натурально заносит на поворотах. Очень красиво.

Но основным нововведением является все же возможность жить в SC4 на выбор в Mayor Mode (более–менее см. все предыдущие SimCity), God Mode (не уделяя особенного внимания строительству пожарных гидрантов, мы осушаем океаны, строим новые горные кряжи и при желании затапливаем подотчетный мегаполис океанскими водами) и… Самая жуткая, темная часть SC4 носит название Sim Mode.

Вы ничего не делаете. Вы ни за что не отвечаете. Вы просто бродите по улицам. Вы можете ходить каждое утро на работу, а можете просто наматывать круг за кругом по местной МКАД, глядя прямо перед собой и напевая веселую песенку из рекламы стирального порошка. Вы можете обращаться к мясным куклам–прохожим и вести с ними бесконечные целлулоидные диалоги ни о чем. А вот убить себя вы не сможете — все до единой машины огромного города будут останавливаться и ждать, пока вы не перейдете дорогу в любом заблагорассудившемся месте. Кошмар, правда?

К счастью, никто все равно не будет пользоваться упомянутой экзотикой: зачем сдвигать тектонические плиты, когда можно посвятить недели своего (реального) времени грамотному расположению на местности школ, полицейских участков и пожарных станций?.. Все они имеют теперь area of influence: придется строить более или менее равномерно. Никуда, конечно, не денется и светлая радость возведения бестолковых, но таких эффектных в ночном освещении небоскребов СимДаунтауна.

В SC4 приблудилась и стайка беженцев из разоренного в прошлом году SimsVille: теперь наша юрисдикция не ограничится городской чертой. В игре появилась глобальная карта: на расстоянии нескольких условных километров от городского центра можно будет построить спальную субурбию, куда клерки будут каждый вечер возвращаться и откуда каждое утро убывать.

Как лейкоциты в крови. Как воздух в жабрах стопроцентно американского тунца.

Пустые разговоры

К нашему великому сожалению, всемогущая статистика умалчивает о том, какой процент людей из демо–сцены успешно перетек в сферу разработки КИ. А ведь могла бы получиться замечательная диссертация или, на худой конец, просто приличная исследовательская работа. Одно имя, впрочем, у всех на слуху. Финскоподданная Remedy, начавшая с Second Reality, а закончившая Max Payne (вел. и уж.), — живой пример и не менее живой укор всем, кто уже научился ловко и изящно обращаться с 3D–графикой, однако никак не может решиться на разработку полноценного игрового проекта.

Компания Crytek, отметившаяся технологическим демо X–Isle, наглядно продемонстрировавшим все преимущества видеокарт от nvidia над конкурентами, — это, разумеется, никакая не демо–сцена. Однако факт остается фактом: долгое время пребывавший в стадии "когда–нибудь мы сделаем игру и всем покажем!" проект все–таки сдвинулся с мертвой точки и, образно выражаясь, широко расправил крылья именно на этой E3.

Новорожденный шутер от первого лица **Far Cry**, на издание которого подписалась Ubi "Привет, Икзи" Soft, выглядит ничуть не хуже своего "показушного" предшественника. Графический движок CryEngine, как и все творения "бывших технарей", демонстрирует такую уйму спецэффектов и просто красивых кадров, что на какое–то время с легкостью затмевает всех мейджоров индустрии, включая DOOM III и Unreal 2. Умопомрачительно красивый прибой, ультрареалистичные тени, световые эффекты по типу "ух ты!", бесконечные открытые пространства, деформация уровней в реальном времени (местами смахивает на Red Faction — по крайней мере выкопать себе могилу произвольной глубины вполне реально) и прочая, и прочая…

Высадившегося на берег капитана катера, по доброте и глупости душевной пообещавшего подсобить некоей журналистике в фотосъемке тихоокеанской природы, встречают невесть откуда взявшиеся боевики (на вопрос: "Эти–то здесь каким рейсом?" представитель Crytek лишь зас–

FAR CRY

Сайт игры: **www.crytek.com/games/index.php?s=xisle** • Жанр: **FPS** • Дата выхода: **Не объявлена** • Разработчик: **Crytek** • Сайт разработчика: **www.crytek.com** • Издатель: **Ubi Soft** • Сайт издателя: **www.ubisoft.com**


STAR TREK: ELITE FORCE 2


STAR TREK: ELITE FORCE 2


MEDIEVAL: TOTAL WAR


MEDIEVAL: TOTAL WAR


IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES


IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES

тенчиво улыбается и говорит, что обсуждать сюжет он не уполномочен), вооруженные по последнему писку моды а–ля Soldier of Fortune II.

Все тот же выставочный человек задает собравшимся trick question: "Угадайте, сколько на них полигонов?" и, выслушав несколько очень лестных числительных, открывает ужасную правду. Оказывается, программисты Crytek используют некое ноу–хау, позволяющее ловко накладывать на низкополигональные модели текстуры высокого разрешения и получать при этом картинку отменного качества, не особо растрачивая ресурсы ЦП.

Тем временем Far Cry продолжает играть мускулами, демонстрируя сначала очень приличный ИИ в виде нежелающих подставляться под выстрелы гадов (солдаты, заметившие снайпера, обязательно кинутся врассыпную), а затем несколько коротких скриптовых сценок (к примеру, эффектно разбивающийся об остров самолет), не имеющих прямого отношения к игре, однако успешно исполняющих роль допразвлечения.



Почувствовав запах победы, разработчики начинают сыпать фактами о многопользовательском режиме и прочих мелочах, но мы их уже не слышим.

Зачем нам с вами эти пустые разговоры, если у игры нет даже устаканенной даты релиза?..

Ферма

Скорый релиз мегаблокбастера The Sum of All Fears с Морганом, если не ошибаемся, Фрименом и Беном "Ты был бесподобен в "Фантомах"!" Аффлеком, увы, неизбежно вызовет в игровой индустрии очередную термоядерную вспышку болезненного (в смысле "страдальческого") интереса к триллеропродуктам Тома Клэнси. Разработчики усиленно готовятся. Одновременно с фильмом стартовала одноименная игра (читайте рецензию в этом номере), а монреальская студия Ubi Soft реализует (и выкатывает на E3) в виде TPS еще не попавшую на большой экран Клэнси–серию про Сэма Фишера. Книжек у Клэнси столько, что кто там разберется, основывается ли **Splinter Cell** на одной из них или просто прикарманивает имя главного протагониста (который, помнится, у дяди Тома все–таки был)...

В наше глубоко цивилизованное время, когда почти бесплатные консоли PlayStation 2 (еще немного, и их начнут раздавать у метро), метко охарактеризованные одним западным рецензентом как "тостеры Дарта Вейдера", стоят в каждом (не нашем) доме, только безумец возьмется делать шутер от третьего лица со шпионским сюжетом и при этом кричать на всех углах о намерении убить великий и ужасный Metal Gear Solid 2 (MGS 2). Еще в те времена, когда Splinter Cell был известен как Third Echelon и предназначался исключительно для Xbox, GameCube и PS2, над Ubi Soft Montreal смеялись. Да что там, в ее адрес открыто крутили пальцем. У виска.

Что ж, осмотр экспозиции Ubi Soft только подтвердил первоначальный диагноз. Повсюду пластиковые герои суперигры Konami. Они проткнуты булавками.

Естественно, вместо сюжета у игры наблюдается выращенный на ферме Тома Клэнси овощ. Тут и диктатор, и информационная война с США, и информационная война США с, и даже поездка в Грузию — с нетерпением ожидаем традиционного для Клэнси твердого знания деталей (этот матерый человек отчего–то считает себя знатоком русско–советской культуры, истории и политики).

Ради грузинских диалогов традиционно приглашен профессиональный сценарист. Из Голливуда... Очень хочется повстречаться с ним на узкой дорожке. Равно как и с советником Red Storm по русской аутентичности.

Полигональный Фишер поджигает бочки с маслом из снайперской винтовки, взрывает спутниковые тарелки, спасает гражданских специалистов и тащит на себе неимоверное количество шпионских устройств. Не игра, а сеульская выставка последних достижений в области следящих и подслушивающих устройств! Взять хотя бы мини–камеру в магнитной оболочке, которую можно выстреливать на далекие стены и любоваться происходящим за углом с безопасного расстояния. Эта же самая камера способна испускать противный писк с целью отвлечения врага. Имеется в арсенале и гибкий оптический кабель, который можно пропускать под дверью и вращать — для комфортного осмотра комнаты. Столь же натужно разработчики стараются превзойти Konami во всем, что касается акробатических способностей главгероя. Гуттаперчевый Фишер не только прыгает выше человеческого роста, подтягивается, раскачивается и ныряет в окна, бегает по стенам и отталкивается от них, но и способен балансировать под потолком, упираясь ногами в одну стенку, а руками — в другую. Ну а если Фишеру настолько повезло, что прямо под ним прогуливается беспечный охранник с тяжелым русским акцентом, то ему следует всего лишь убрать руки и обрушиться недругу на голову всей массой своего спецснаряжения.

В Ubi Soft Montreal не признают вульгарного motion capture: все фазы анимации Фишера бережно отрисованы вручную, и переход из одного движения в другое осуществляется без обычной монтажной склейки. Ну а вовсе добить MGS 2 должен следующий факт: в чудесном мире Splinter Cell Сэму на правах единственного наследника дозволено распоряжаться по своему усмотрению оружием убитых противников...

Пока что невооруженным глазом наблюдалась лишь демо–версия для Xbox, отличающаяся, что здесь лукавить, небывалой динамикой и светотеневыми, понимаешь, эффектами — все–таки игра использует нечто под емким названием Next Generation Unreal 2 Engine. Особенно в этом смысле впечатлил бой в луче света от лампы пышущего жаром кинопроектора. Но мы специально осведомлялись: Splinter Cell СОВЕРШЕННО ТОЧНО выйдет на ПК. Так и запишите.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Жанр: **Action** • Дата выхода: **Осень 2002 г.** • Разработчик: **Ubi Soft Montreal** • Издатель: **Ubi Soft** • Сайт издателя: **www.ubisoft.com**

STAR TREK: ELITE FORCE 2

Сайт игры: **www.ritual.com/EF2/index.html** • Жанр: **FPS** • Дата выхода: **1 квартал 2003 г.** • Разработчик: **Ritual Entertainment** • Сайт разработчика: **www.ritual.com** • Издатель: **Activision** • Сайт издателя: **www.activision.com**

Он шел на Одессу (Loud and Proud)

Левелорд (Levelord, глава Ritual Entertainment) исполняет в нашей с вами индустрии роль этакого Оззи Осборна: ведет нездоровый образ ж., экстравагантно одевается, громко разговаривает, страшно пучит глаза и предпочитает, скажем так, несколько вульгарных женщин. Сходство с пожирателем летучих мышей усугубляется, как всякий любознательный исследователь заметит далее, некоторым несоответствием приписываемых герою выходок его общему добродушию.

Диспозиция: Левелорд при подкрученных гусарских усах и в майке с вышитым конопляным пятилистником разговаривает в дебрях стенда Activision с Джоном Кармаком (John Carmack). Коллективный разум .EXE бьется своими наивными непорочными телами о PR–заслон: у нас назначено.

Levelord (замечает Водку, забывает о Кармаке): О! EXE!

.EXE: Ричард, можно просьбу? Сфотографируете Кармака? Мы знаем, что он пуглив, как лань, но…

Levelord (беззвучно берет фотоаппарат и исчезает в толпе… ползут томительные минуты, секундная стрелка притворяется часовой): …Вот. Я пытался его продать, но никто не берет.

Спустя некоторое время, на пленэре.

Levelord (любовно поглаживая полученную в дар Водку): Spasibo bolshoe! Я, знаете, двадцать лет назад служил на флоте на Камчатке, прослушивал разговоры советских подводников в северных морях. Многому научился.

.EXE (понимающе кивает, догадываясь, чему мог научиться будущий автор игры Sin у моряков крснзмнн Тихоокеанского флота): Чем–нибудь занимаетесь сейчас помимо **Elite Force 2** (EF2)?

Levelord (беспечно): Да, только это страшный секрет. Делаем для Electronic Arts игру по мотивам Lord of the Rings: Two Towers на движке от Quake 3. Будет бездна МЯСА и КРОВИЩИ, битв на мечах и тому подобного разгуляйства — много идей мы позаимствовали из собственной F.A.K.K.2. При этом, представляете, мы начали работы всего три месяца назад, а закончить обязаны уже к середине–концу лета! Да–да, игра класса "А" — полгода в разработке. Так умеет только Ritual.

.EXE (переваривает информацию): А лицо–то, лицо? Первое или третье?

Levelord: Преимущественно третье, но будут моменты, когда мы дадим вам пострелять из Легалайзова лука: тогда да, будет вид из глаз. (Вдруг меняет, как это ему свойственно, тему. — **.EXE**) Вообще, Америка, парни, — сумасшедшая страна. Представляете, мы делаем проект исключительно по фильму, правообладательницей игролицензии на который является Electronic Arts. И БОЖЕ НАС УПАСИ позаимствовать хоть что–то из толкиновских книг, игры по которым производит Vivendi/Universal!.. Адвокаты сначала разорвут нас в клочья, а потом пустят по миру.

(Из–за кулис появляется чумазый рабочий верхом на мусороуборочной тележке. Замечает Водку и лихо подъезжает к Левелорду: "Будешь открывать — свистни". Левелорд: "Непременнотакипоступлю, ага". Мусорщик, весело смеясь, уносится за горизонт.)

.EXE: Вы заметили, кстати, какое количество фильмов в этом году будет "играизировано"? Даже Minority Report приходит на все мыслимые платформы (кроме ПК) в режиме slo–mo.



Тот Самый Дж. Кармак (id Software, справа). Неумелое фото Ричарда Бейли Грея.



Микро-перформанс "Трезвенник Левелорд". Постановка Ричарда Бейли Грея (все-таки справа).

Levelord: Да, ужас! У меня разрывается телефон: КАЖДЫЙ паблишер просит нас сделать фильмо–игру. Я чувствую себя обезьяной, которая пытается одновременно удержать в руках шестнадцать банановых гроздей.

.EXE: Но вернемся к EF2. Можно пару слов о?

Levelord: Конечно. Больше монстров, больше планет, больше оружия, и, поскольку игру делает Ritual, она просто будет ровно в пятьдесят два раза лучше оригинала. Хотите, кстати, посмотреть?..

Давайте сразу наметим пространственные ориентиры: Elite Force 2 — яркий, отполированный до самоварного блеска FPS, больше всего похожий на одноразовый летний боевик родом из Голливуда. Что–нибудь такое от Брукхаймера. Яркие взрывы, Hopkins — Rock, "мир в надежных руках". Ровно такого же эстетического свойства представление происходит на портосовом экране. "О! Смотрите — у нас будут console–style bosses!" Признаком консольности, кажется, являются размеры: за нашим героем гоняется по футуристическому антуражу нечто гигантское и сыплющее во все стороны спецэффектами. Мы спокойны: главный герой сиквела, Александр Монро (Alexander Munro), все равно не погибнет. Лицензия не позволит.

Из названия игры, как нетрудно заметить, по–английски ушло слово "Voyager" — в Ritual справедливо решили не ограничивать нашу свободу единственным аппендиксом лицензии. "Монро и его команду (а все оперативники Away Team из оригинальной игры в сиквеле вернутся), типа, перевели на Enterprise, — зевает Левелорд, не обремененный, к счастью, лишним пиететом к логотипу StarЪ TrekЪ. — И теперь вы сможете самостоятельно обшарить весь легендарный корабль". Вот уж нечаянная радость.

Демонстрационная миссия на платформе, подозрительно похожей на балкон клонофактории планеты Геонозис: Монро и его команда озираются, перекидываясь многозначительными фразами вроде: "у меня плохое предчувствие насчет этого". Левелорд: "А вот болтовни будет поменьше". В ту же секунду начинается ад: на плафторму из ниоткуда десантируются толпы (ТОЛПЫ) гнусных уродцев, которых коммандос начинают поливать разноцветными лучами с бодростью каких–нибудь Starship Troopers. Воют бластеры, визжат побиваемые твари, орут подельники нашего героя. Ричард Грей улыбается: он, в точности как фокстерьер Монморанси, убежденный сторонник шумных развлечений, "а если они чуточку в дурном вкусе — что ж, тем лучше".

Пока загружается следующий уровень, мы получаем шанс подумать о том, что за время, прошедшее с момента выхода первой EF, железо позволило девелоперам не стеснять себя в цветомузыке: взрывы EF2 сочны и аппетитны, как тальяттелли в таверне La Grotta, а наступающая нам на пятки в узком коридоре группа боргов, в этой игре как нигде похожих на свежевыкопанную футбольную команду лежалых зомби, пробуждает в потребителе характерный "щас–я–вам–блн–всем–покажу"–азарт.

Левелорд, ведя Сашу Монро по усеянным руинами живописным ООП и отстреливаясь от толпы (ТОЛПЫ!!) какой–то гнуси, читает по нашим губам: "Я бы рекомендовал вам скопить денег на Pentium 4. А то зря, что ли, мы вываливаем в игру все эффекты, названия которых только можем вспомнить…"

Евроремонт

Согласно "теории одной игры", в мире должна появиться единственная игра, в которой будет все, что человеку нужно. Ее будет ДОСТАТОЧНО. Хотя бы на месяц. Shogun: Total War невероятно близко подошла к этому рубежу — каждый ее фрагмент мог бы составить полноценную игру класса "А", за которую не стыдно. Подобно разрубленному пополам дождевому червю, любая из половинок игры была вполне самостоятельной и жила собственной жизнью. Однако именно на стыке этих половинок и рождалась настоящая магия.

Впрочем, нет пределов совершенству. **Medieval: Total War** обещает стать новым шагом на пути к абсолютному торжеству поклонников озвученной теории. Ранее относительно схематичная стратегическая порция Total War приобретет новую глубину, а значит — сможет сравниться, не побоимся этого слова, с Europa Universalis. Средневековые сражения растянутся на три сотни лет: три века политических и дипломатических интриг, альянсов и мезальянсов, отравлений, повешений, усекновений голов, крестовых походов, неравных браков, блистательных карьер и ужасающих, в одно мгновение, падений.

Военачальники, бывшие ранее бессловесными исполнителями нашей воли, приобретут в новой игре определенный вес. Игроку придется значительное время посвящать "управлению персоналом" — выдвигая на ключевые позиции людей способных и верных, отправляя в глубокий тыл потенциальных смутьянов.

Нелояльные генералы начинают объединяться в тайные общества и вынашивать планы переворота. Оппозиционных течений в стране может быть несколько, и в некоторых случаях достаточно небольшого толчка, чтобы начать гражданскую войну. Здесь для политического шахматиста открывается море возможностей. Можно подкупить одного из предводителей оппозиции, наградив титулом, провинцией или даже сделав членом королевской семьи. Можно просто пырнуть человека ножом, подослав наемного убийцу. Можно, наконец, собственными силами подвести страну к порогу гражданской войны и чужими руками лишить короля трона.

Дерево наук работает по прежнему принципу, но стало куда ветвистее и выше. За 300 лет, которые охватывает игра, в военной науке было сделано немало замечательных открытий, каждое из которых значительным образом повлияло на тактику и стратегию. К примеру, наступательная артиллерия вместо таранов, латы вместо кольчуг.

Таким образом, самостоятельная единица — стратегическая часть Total War — станет еще более увлекательной и разнообразной. Однако это еще не все. Там, где Europa Universalis выдыхается и полностью останавливается, Total War продолжает работать, работать и еще раз работать. Тактическая часть игры, красоты неимоверной, станет еще краше — с пыльными бурями, безумными сотнями тысяч юнитов, далеким горизонтом и настоящими каменными стронгхолдами.

Куда значительнее будут разниться погодные условия: на севере ожидайте холод, на юге — жару. Несомненно, климат придется учитывать при стратегическом планировании боевых действий. К примеру, хорошо защищенные рыцари будут быстрее уставать в пустынях, а одетые в обноски крестьяне с заточенными кольями (копейщики, не путать с высокопрофессиональными пикейщиками!) вряд ли смогут проявить себя в ходе зимних баталий в северных краях.

Музыкальное сопровождение, если все пойдет как надо, снова получит премию BAFTA, не вопрос. Джефф Ван Дик (Jeff van Dyck) опять в деле, и даже голоса генералов озвучены с соответствующими акцентами…

MEDIEVAL: TOTAL WAR

Сайт игры: **www.totalwar.com** • Жанр: **Походовая стратегия/RTS/варгейм** • Дата выхода: **Осень 2002 г.** • Разработчик: **Creative Assembly** • Сайт разработчика: **www.creative–assembly.co.uk** • Издатель: **Activision** • Сайт издателя: **www.activision.com**

TRON 2.0

Жанр: **FPS** • Дата выхода: **2 квартал 2003 г.** • Разработчик и издатель: **Disney Interactive** • Сайт: **www.disneyinteractive.com**

Любительское порно

Незамысловатое развлечение посетителей пустынных в мае пляжей Санта–Моники — перебрасывание тарелкой фрисби (широко известное по эту сторону Атлантики как "игра в собачку") — творчески переосмысливается Disney Interactive под видом официальной игры официального сиквела **Tron 2.0**. Под видом "новаторского FPS, решенного в протокиберпанк–традициях, заводчики миккимаусов предлагают прохожим повышырять фрисби не просто в минимуме одежды, как это принято в Калифорнии, но и вовсе без нее, — в игре Tron 2.0 (готовящейся к выходу через полгода после, например, Unreal 2) нет текстур.

Неудивительно, что для отображения этакой красоты создателями "Русалочки" избрана итерация Главной Мистификации Трехмерных Шутеров — обыкавшийся движок LithTech в бюджетной версии Triton. "Тритон" показывает нам голые стены, коридоры с прямыми углами и гигантские квадратные кнопки со стороной примерно в метр. В 1982 году, когда вышла оригинальная кинопродукция, так было модно, но прошло ведь двадцать беспощадных лет, в течение которых, например, изобрели персональный компьютер. Мы заглядываем за демонстрационную инсталляцию из папье–маше, пытаясь понять, куда спряталась, извините, "one of the most visually stunning and innovative games of the year".

Начинается экшЫн: из блестящих трубок напротив нас вываливаются комки полигонов нежно–коричневого цвета. Мы мечем в них бумеранг. Комки мечут бумеранги в нас. Мы попадаем. Комки исчезают. Им на смену десантируются новые. Повторив операцию пять раз, демонстрационная версия скоропостижно подходит к концу.

Есть такая гусарско–голливудская шутка: Pulp Fiction вошел в историю как первый диснеевский фильм (Miramax тогда принадлежала диснеевскому дистрибьютору Buena Vista), демонстрирующий зрителям сцену мужеложства крупным планом. Многие называют это случайностью и забавным курьезом. Мы бы не были так категоричны.


UNREAL TOURNAMENT 2003

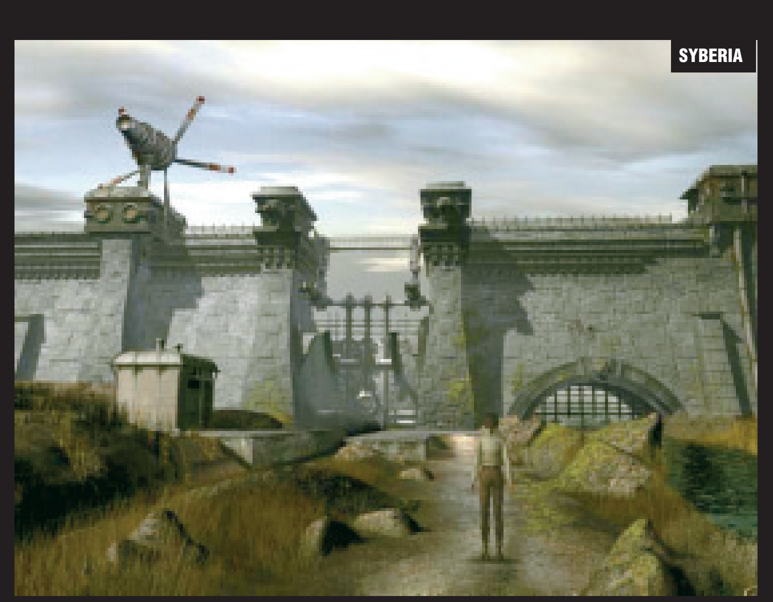

UNREAL TOURNAMENT 2003



DEVASTATION



DEVASTATION


SYBERIA


SYBERIA



СКАР #6: ALLEGRETTO SCHERZANDO LEGGIERISSIMO

ПРОГРАММА ЭКСКУРСИИ

*Горнолыжный курорт **1C:Maddox Games** — **Infogrames**, nvidia, ATi, Microsoft и еще дюжина первосортных игроков (они уже приняли крещение спортом завтрашнего дня: о чем же думаешь ты?) — Офисы **Digitalo** и **Arush Entertainment** на площади им. Уильяма Гибсона — Военно-воздушное нерестилище соколиных **G2Interactive** — Музей восковых фигур **Microids**, зал знаменитых серийных рисовальщиков XX века — Остров невезения, прячущийся в нейтральных водах, где-то между **BioWare** и **LucasArts**, на котором влачит существование KOTOR.*

ОБЪЕКТЫ ОСМОТРА

*Вольер с одомашненным монопланом **Il-2**; усеянный кровавыми ошметками стадион **Unreal Tournament 2003** (здесь куется спорт будущего!); **Devastation**, брат-близнец New World Order, отказавшийся от родства в одностороннем порядке; смотр передовых технологий виртуального клонирования в лаборатории семейства **Falcon**: увеличение поголовья несуществующей популяции путем предварительного почкования; Сибирь (**Syberia**?!) в стеклянном шаре работы **Бенуа Сокала** (Benoit Sokal); мерзкий мутант, жертва амбиций мрачной Microsoft, **Star Wars: KOTOR**, безжалостно треплющий нервы неосторожным прохожим.*

Возвращение короля

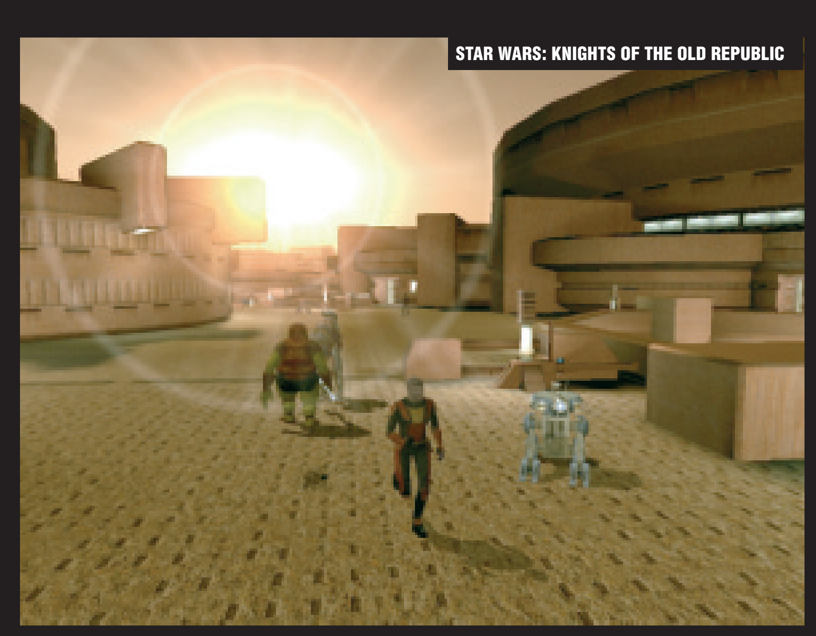
“Ил–2” на E3 пожинал плоды успеха и купался в лучах славы. Общепризнанно лучший симулятор ушедшего года приехал в сладкую Калифорнию показать не только заматеревшего себя, но и представить англоговорящему язычеству своих отпрысков. Специально для выставки была подготовлена особая версия “Штурмовика”, метко озаглавленная 1.1e3, в которой гостили юркий красноармейский ретромоноплан И–16 и симпатяга Bf–109K4. В первом, кстати, отсутствует автоматический выпуск шасси, так что его, выпуск, приходится производить вручную. Не пугайтесь, это происходит путем нескольких нажатий на клавишу “G”. Корректное поведение в воздухе обеих модификаций И–16, по словам верховного илостроителя Олега нашего Медокса, было подтверждено новозеландскими (это не шутка, честное слово) авиаторами, восстановившими И–16. К слову, очередной патч к “Штурмовику” вот–вот должен появиться на электронных просторищах всемирной паутины.

Официально анонсированный непосредственно перед выставкой аддон к “Ил–2” будет носить имя “**Forgotten Battles**”. В него войдут две новые карты с соответствующими кампаниями — финская и венгерская. На одном из виденных нами шотов был изображен стоящий на зимнем аэродроме (и по такому случаю “обутый в лыжи”) F2A Brewster, американский самолет, бывший на вооружении в Финляндии. Впрочем, новых самолетов будет и без него немало. Остается только дождаться осени.

IL–2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES (“ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ”)

Сайт игры: **http://games.1c.ru/IL2** • Жанр: **Авиасимулятор** • Дата выхода: **Осень 2002 г.** • Разработчик: **1C:Maddox Games** • Сайт разработчика: **http://maddox.1c.ru** • Издатель: **Ubi Soft** • Сайт издателя: **www.ubisoft.com**

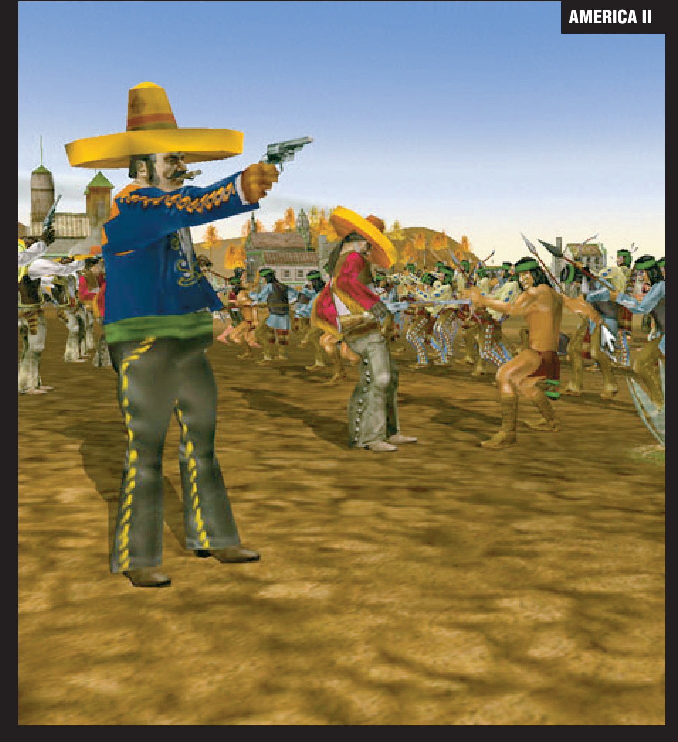

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC


STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC


STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC


HIGHLAND WARRIORS


HIGHLAND WARRIORS


AMERICA II

UNREAL TOURNAMENT 2003

Сайт игры: **www.unrealtournament2003.com** • Жанр: **Великий кровавый спортивный шутер** • Дата выхода: **2003 г.** • Разработчик: **Digital Extremes** • Сайт разработчика: **www.digitalextremes.com** • Издатель: **Infogrames** • Сайт издателя: **www.infogrames.com**

Smack My Bitch Up!

Дорогой любитель шутеров! Я видел **Unreal Tournament 2003** (UT2003), и мне не важно, сколько волос останется на твоей голове после прочтения этой заметки. Можешь проглотить эту полосу с кетчупом и макаронами, запалить ею бабушкину норковую шубу, завернуть в нее папины миллионы и выкинуть сверток в окно. Я играл в UT2003 — и это самый лучший шутер года. Посуди сам, маленький почитатель M–16 и подствольника: реализм пресловутых военных блокбастеров лезет утренней пастой из экранного тюбика. Серая гениальность DOOM III вызывает трепетный позыв поскорее вызвать психотерапевта для проведения сеанса регрессивного гипноза — палитровый блок с девелоперских мозгов пора бы уже снять, стыдно. Чуткие носы Epic и Infogrames вновь первыми поймали вересковый запах дня, который будет после сегодня. Возьми ежедневник и запиши: ЗАВТРА не будет "командных шутеров". Мистер Завтра возьмет с полки и положит в карман КРОВАВЫЙ СПОРТ. Первая подача — за Unreal Tournament 2003. Ставок не надо. Засучи рукава и гони КРОВИЩУ.



Движок игры обходится без лишних понтов, он адекватен: развивает требуемую мощность в любой ситуации. Ярок, зрелищен, насыщен, богат. На открытых аренах появится бугристый многоуровневый ландшафт: вести матч в новых условиях будет небезынтересно. Спортсмены освоили свежий, двойной, прыжок — на стену и отскоком от нее. Значит, игра профессионалов станет еще зрелищнее. Будь быстрым или не будь вообще. Выстрели гранату и подбей ее в воздухе любым другим оружием. Мысли стратегически, организованные толпы соперников аннигилируются из космоса спутниковой Ion Cannon. Наконец, не дрейфь, сыграй в Bombing Run. Один мяч, две команды, двое ворот. Когда мяч на руках, оружие в кобуре. Других правил нет. Собственно, других игр тоже нет. Не веришь, спроси у nvidia — эти парни знают толк в будущем.

Тренируйся. Будь в форме. Или лучше не будь совсем.

Где боты, Вик?

Искренне удивлены, говорите? Ну да, иногда это случается...

Скажем, никто из нас не ждал от авторов **Devastation** того, что у них хватит сил поднять непосильную для многих находящихся в разработке командных шутеров ношу single–игры. Очень уж тухло выглядели довыставочные фанаберические мантры главного продюсера игры Вика Де–Леона (Vic DeLeon): "...игрокам не нужны сценарные находки... сюжет будет лишь путаться под ногами у оголтелого экшена... наша игра предназначена для совсем иных, не менее великих свершений".

Но вот, пожалуйста: экспортный вариант Devastation не только укомплектован неким подобием сюжета (киберпанки–махновцы, возжелавшие положить конец миргосподству мегакорпораций и разобрать на комплектующие все компьютеры, до которых дотянутся их шаловливые), но также способен щегольнуть парой пустяковых "пазловин". К примеру, требуется голыми руками, без грамма тринитротолуола, разнести по кирпичикам некое здание. А что можно? — использовать особенности окружения, и только.

Согласитесь, для киберпанковского Counter–Strike это слишком.

Оружейный арсенал Devastation варьируется от примитивнейших представителей огнестрельного клана до самых высокотехнологичных устройств вроде "электронной отмычки", "киберкрысы" (маленького шпиона–убийцы с дистанционным управлением, камерой и славной порцией взрывчатки) и... гм... "розочки обыкновенной" (то есть бутылки с отбитым дном), использующейся в этом игросезоне особенно часто. В итоге к релизу обещают настругать около 30 видов оружия, хотя если под этим словом в Digitalo подразумевают каждую стекляшку с острыми краями, то вы смело можете делить это число пополам. Не ошибетесь.

Странно, но больше дела, чем болтовни, мы заметили и в обращении разработчиков с движком. Основные изменения Unreal–чуда коснулись взаимодействия игрока с посторонними объектами: бегущий по улице человек при известном желании и везении может поднять настоящий вихрь из пивных банок, картонных ящиков и прочего мусора. И, будто бы, это могут услышать противники. Верим, но пока лишь на словах: в бета–версии, крутившейся на выставке, понятие ИИ отсутствует как таковое. Где же хваленые боты, Вик?

Но Вика несет: "А здесь у нас, обратите внимание, самая настоящая скелетная анимация! Пните, пожалуйста, вон ту голову. Далеко полетела, не находите?.."

Devastation заявлена не только на PC, но и на Xbox, так что мы с трудом представляем, как Digitalo планирует управиться с оставшейся прорвой работы за столь короткий срок. Ведь осень — почти завтра.



DEVASTATION

Сайт игры: **www.arushgames.com/games/devastation** • Жанр: **FPS** • Дата выхода: **Осень 2002 г.** • Разработчик: **Digitalo** • Сайт разработчика: **www.digitalo.com** • Издатели: **Groove Games, Arush Entertainment** • Сайты издателей: **www.groovegames.com, www.arushgames.com**



FALCON: OPERATION INFINITE RESOLVE

Жанр: **Авиасимулятор** • Дата выхода: **Осень 2002 г.** • Разработчик: **Force 12** • Сайт разработчика: **www.force12studios.com** • Издатель: **G2Interactive** • Сайт издателя: **www.g2interactive.com**

Соколиная нора

...Во всей этой истории с новым "Фалконом" с самого начала чувствовался некий подвох. Зачем разработчикам понадобились исходники... пользовательских патчей к четвертому Falcon, если они будут делать "номер пятый" с нуля?

Повисшая в воздухе двусмысленность рассосалась самым чудесным образом. Как оказалось, в недрах Force 12 зреют сразу ДВА проекта! Один из них — тот самый Falcon "Римская пять" V, о котором мы уже писали. Другой будет называться **Falcon: Operation Infinite Resolve**, и выход его запланирован аккурат на ближайшую осень.

Авторы настоятельно просят считать его "Фалконом–4.5" (никак не "пять"), что, по словам, Ашота, не может не радовать. Без сомнения, игра явится итогом "многолетней разработки всем миром" (к слову, сейчас Falcon является безусловным лидером в плане проработки авионики среди всех реактивных авиасимуляторов). Графический движок будет переделан, а с помпой презентованные модели вызывают уважительное одобрение взыскательной сим–публики. Наконец, самое главное: в игре появится второй самолет — к изначальному F–16 добавится народный любимец A–10.

В общем, при благоприятном стечении обстоятельств все заинтересованные лица могут стать свидетелями звездного–боя–насмерть: Falcon 4.5 vs. LOMAC (главным маркетинговым козырем которого, как вы помните, также является слезоточивый A–10).

Аплодисменты?

Знаменитость

Наконец–то. Живая европейская, простите нас, профессор Лопатин, адвенчура, собирающая толпы зрителей! Квест уровня The Longest Journey: крепко сработанный, с нетерпением коекем ожидаемый, издающийся Microids и презентованный точно по графику любящим автором. Нам традиционно подсказывают, что Бенуа Сокал (Benoit Sokal) стал для нынешней E3 тем, чем для прошлогодних перформансов были Джордан Мехнер (Jordan Mechner) и Роберта Вильямс (Roberta Williams): настоящей квестовой знаменитостью. Профессиональному рисовальщику 48 лет, он вошел в историю искусства серией комиксов об утке в плаще Хэмфри Богарта, а в 1999 году разработал ностальгический (и один из самых красивых в мире! — **Маша Ариманова**) плоский квест Amerzone. Сверхновая игра мэтра — **Syberia** — использует изящный трехмерный движок и вид от третьего лица, в ней талантливо наведено освещение, текстуры превосходны, удачна архитектура, а многополигонные персонажи отбрасывают непривычно правильные для квеста тени. Походит на Gabriel Knight 3, каким вы его себе представляли за пять лет до выхода. Несомненно, локальное E3–открытие.

SYBERIA

Сайт игры: **www.syberia.info** • Жанр: **Квест** • Дата выхода: **Август 2002 г.** • Разработчик: **Microids Canada** (при активном участии Бенуа Сокала) • Сайт разработчика: **www.microids.com** • Издатель в Европе: **Microids** • Сайт издателя: **www.microids.com**

Оказывается, свои игры Сокал разрабатывает практически в одиночку, на нем — весь концепт–арт, сюжет и диалоги, общий дизайн и дьявол знает что еще. А до ума концепцию доводит команда художников от издательства Casterman, с которой Бенуа работает с незапамятных времен. Техническую поддержку и издание во Франции, Италии и Канаде осуществляет Microids. Кипучий, согласитесь, расклад.

Syberia собирается на верфях в Монреале канадским коллективом Microids. Уж и не знаем, правду ли говорит Бенуа, но, как заявлено, сюжетная магистраль охватывает участок аж в пятьдесят лет и включает в себя Вторую мировую, холодную войну, разрушение Берлинской стены, высадку астронавтов на Луне и падение коммунизма. Географически — от Альп до Сибири (исковерканное английское название тут ни при чем). Героиня — адвокат из Нью–Йорка, переживающая кризис жизненных ценностей во время увеселительной поездки по Европе. Глубина. Глобальность. Культура. Беспощадный приговор цивилизации. Такого качественного письма мир не знал со времен The Last Express. Скажем, совершенно блистательной, в духе Дугласа Адамса (Douglas Adams), находкой Сокала оказался герой по имени Оскар. Возьмите C3PiO и R2–D2. Переплавьте их в одной печи с paranoid android Марвином. Добавьте манеры и выговор британского дворецкого в третьем поколении. Вы получите бледную копию Оскара. А вы знаете, кто такой Оскар? Нет, вы не знаете. Оскар — автомат, управляющий движением поезда.

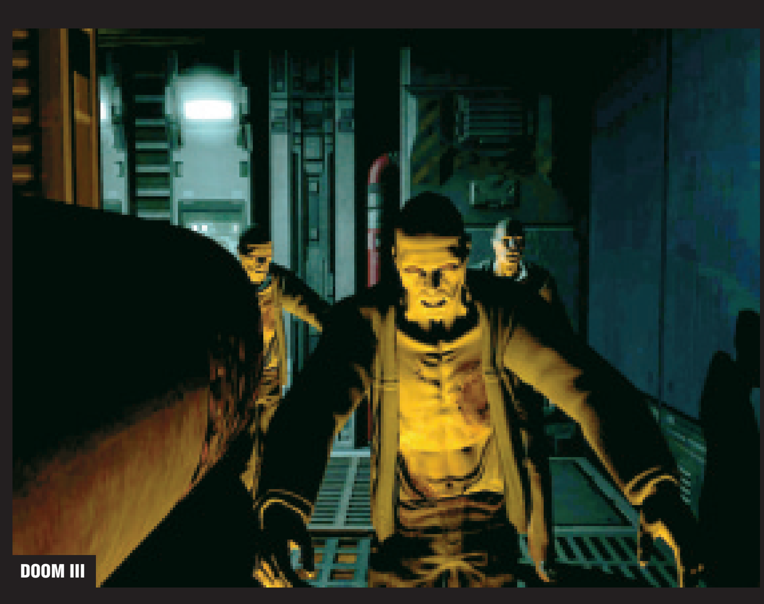
Представляете себе словесную дуэль нью–йоркского юриста и европейского до последнего транзистора автомата? Вряд ли.

Головоломки в Syberia инженерного мистообразного типа. Сокал клянется, что каждую из них постарается самым серьезным образом замотивировать (как будто это имеет какое–то значение. — **М.А.**). Чтобы окончательно всех добить, Бенуа оснастил героиню мобильным телефоном, с которого она как проклятая обзванивает своих американских родственников и знакомых, всюду натыкаясь на автоответчики и рассказывая об ужасах европейской жизни. Как скоро до североамериканских игроков дойдет, что над ними гнусно измываются? Такого рода сатанинские розыгрыши любил проводить перебравшийся в Америку Хичкок.

Еще в четырех мирах Syberia обнаружились: заброшенная космическая станция Komkolzgrad, охраняемая космонавтом–пропойцей; университетский центр Barrokstadt; альпийская деревушка Valadilene (тончайший слух Сокала не перестает нас удивлять) и Aralbad, курортный город у Мертвого моря. А также игрушечная фабрика и масса других интересных вещей. Напоследок мы услышали, как ядовитый змий Бенуа уверял доверчивого западного репортера, что Komkolzgrad — реально существующий русский населенный пункт. Показывали нам, кстати, очень позднюю "бету" на французском с английскими субтитрами.



DOOM III



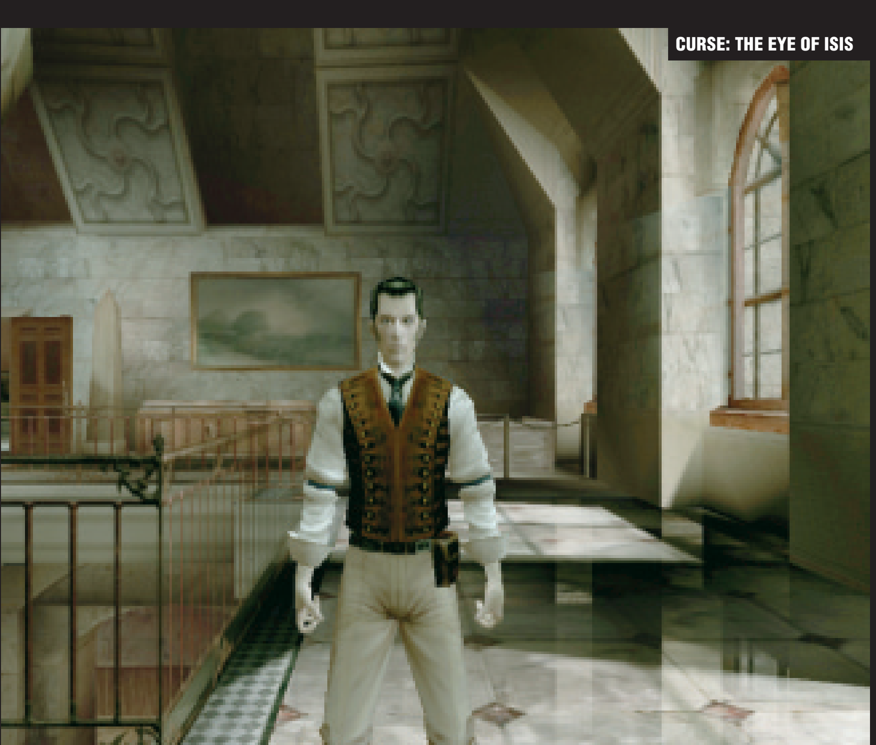
DOOM III



DOOM III



FIREFLY STUDIOS' STRONGHOLD: CRUSADER



CURSE: THE EYE OF ISIS



FIREFLY STUDIOS' STRONGHOLD: CRUSADER

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Сайт игры: **www.lucasarts.com/products/swkotor** • Жанр: **РПГ, от разработки которой нельзя отказаться** • Дата выхода: **2003 г.** • Разработчик: **BioWare** • Сайт разработчика: **www.bioware.com** • Издатель: **LucasArts** • Сайт издателя: **www.lucasarts.com**

BioWare и ведра ситхов

Бог свидетель, мы уважаем BioWare. Канадские медики и группа на подвевках не единожды доказали собственную состоятельность в мире ролевых игр. В частности, они единственные из ныне живущих девелоперов, кто смог сделать сиквел, не обнуляя личные характеристики героев. Просим, не смейтесь: это на самом деле высококлассная работа с балансом и сценарием.

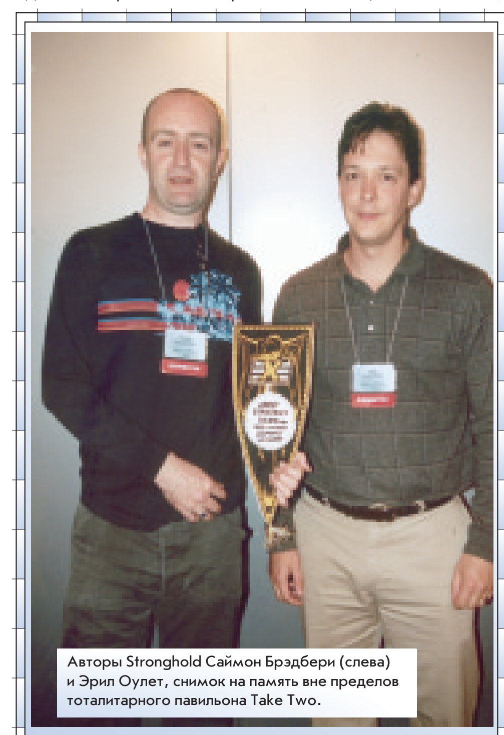
Другое дело — бизнес. BioWare заказывают РПГ во вселенной Star Wars для релиза сначала на Xbox, затем на PC. Идеальный момент для маленькой заварушки с ребрэндингом: ведь существует же Blizzard и Blizzard North! BioWare также следовало бы разделиться на коммерческое и "душевное" предприятия. Благодаря этой стратегеме пошловатую и надуманную **Star Wars: Knights of the Old Republic** (KOTOR) делали бы одни люди, а красивую прогрессивную Neverwinter Nights — совсем другие. Увы, не додумались.

Xbox вонзает шпоры в бока BioWare и охаживает канадцев плеткой. С графикой не мудрить, умствования оставьте для мемуаров — батрачить, пейзане! Побольше вставных (по аналогии с челюстью) мини-игр: чтобы летал корабль с названием, созвучным зарегистрированному товарному знаку "Millennium Falcon", и стрелял по истребителям, отдаленно напоминающим имперские Tie Fighters. И, пожалуйста, не надо оригинальничать. Целевой аудитории это не импонирует.

Воплощенные результаты мозгодолбства заказчиков красуются на казенных плазменных мониторах. Все они, один за другим, демонстрируют сцену, достойную трэшака класса Roque Leader и его уличных собутыльников. В картонном космосе (сквозь дыры-звезды просвечивают осклизлые стены подвала) на толстой рыболовной леске плывут косяки вражеских кораблей. Голос профессионального ассенизатора Билла с локальной помойки с выражением отличника из третьего класса средней школы артикулирует: "Они делают новый заход. Прими меры, джедай". Получатель ценной вербальной бандероли обреченно трет мышью об стол, стараясь не использовать Силу. Кто-нибудь, избавьте всех присутствующих от мучений!

Десятью минутами раньше:

Боевая система еще не вполне готова к показу. Зрите: воинственные носители лазерных сабель щекочут друг друга без вашей помощи, почти на полном автопилоте, руководствуясь сводом личных характеристик. Такой вот индирект получается, а! Тем временем на экране герой мощно кувыркается через голову ситха, реализует разношерстные атаки и вообще ведет себя, как персонаж дешевого приставочного файтинга. Анимация сомнительна, текстуры бедны. Поставьте рядом компьютер с заряженным Jedi Outcast — и на Knights of the Old Republic больше не взглянет ни единая живая душа. Никогда.



Авторы Stronghold Саймон Брэдбери (слева) и Эрил Оулет, снимок на память вне пределов тоталитарного павильона Take Two.

Пятнадцатью минутами раньше:

...и ваши поступки приведут подопечного джедая к одной из монохромных сторон Силы. Означенный персонаж занят пешим пересечением пустыни Гоби. На протяжении долгих липких минут не происходит ровным счетом ничего, кроме равномерного шарканья сапог. Провалы геймплея подобного сорта часто встречаются в онлайновых играх, но в однопользовательском режиме? Странно. Наконец, в обнимку с одиноко стоящей юртой объявляется дружественно настроенный NPC. И вешается на шею хуже Анны, незваного татарина и налоговой полиции: открой двери, помоги пробраться (я ранен в ногу), разберись с этими, защити от тех, пока ты возишься, я отсижусь в корабле. РасчЮдесненький персонажик! Охранники у дверей не могут быть просто зарублены мечом — у каждого дома наверняка свора детишек и требующая выхода в свет жена. Расчлененка ведет прямиком в гости к Дарту В. Попробуйте обмануть парней с помощью хрестоматийного джедайского Трюка или даже выполните для них квест-другой. ШНЫРЯТЬ НА ПОБЕГУШКАХ У СТОРМТРУПЕРА? ВЫ ЧТО, ОПОЛОУМЕЛИ?

Гэри Льюис (Gary Lewis), управляющий директор Take Two Interactive, издатель целой когорты лучших .EXE-игр 2001 г.

Еще чуть раньше:

4000 лет назад не было даже Йоды. Зато благодаря просветительской работе Старой Империи любого героя можно было классифицировать как Soldier, Scout или Scoundrel. Типичное жилище начинающего джедая — его корабль. В темных трюмах космического корыта хранятся не только пожитки, но и многочисленные друзья героя. Строгие правила джедаев не позволяют таскать на задания больше трех пажей, поэтому оставшиеся не у дел спутники коротают дни, месяцы и годы за игрой в щелбаны на раздевание и просматриванием каналов кабельных сетей.

Безоблачным калифорнийским вечером:

— Скар, забудь о KOTOR. Неловкостью дышит даже аббревиатура!

— Не могу, Андрей. Ведь это BioWare. Плюс очень любопытно узнать, когда именно у ситхов пошла мода на ведра вместо шлемов.





OM #6: PRESTISSIMO ASSAI AFFETTUOSO

ПРОГРАММА ЭКСКУРСИИ

*Адские копи **Soft Enterprises** (костюм рождественского кролика-убийцы можно заказать у экскурсовода) — **Data Becker**: великая американская мечта-2 — Мир боли в адском зиккурате **DOOM III Theater** — Англия-Англия в дальнем углу загона **Take Two Interactive** — Магазин для любителей комиксов **Wanadoo** с последними работами Марка Твена и его последователей — Панорама "Покорители полюса" в сердце стенда **Vivendi/Universal** — Плевок в левый глаз перерожденцам из Восточного Лондона (**The Bitmap Brothers**) — Ярмарка тщеславия **Microsoft Games**.*

ОБЪЕКТЫ ОСМОТРА

*Шотландские национальные игрища **Highland Warriors**; треск и нищета партизанок в **America II**; аншлаги в анатомическом театре **DOOM III** с художественным вскрытием недорожденного шокера; мумия Говарда Филлипса Лавкрафта в бинтах от Asylum Software и саркофаге **Curse: The Eye of Isis**; калифорнийская гастроль лондонских кудесников из Firefly Studios (с демонстрацией живого чимпанзи и бородатой **Stronghold: Crusader**); близкий контакт третьего вида с **John Carpenter's The Thing**; на линии огня с **WWII: Frontline Command**; панорама "Бестолковое побоище" (Big Huge Games пытается на примере **Rise of Nations** показать EA Pacific, как надо взрывать ядерные боеголовки).*

Иногда они возвращаются

Проходя мимо стенда компании Data Becker, непременно надо остановиться и попросить показать игру **Highland Warriors**. По сторонам при разговоре с девушкой у стойки лучше не смотреть, потому что случайно можно встретиться глазами с огромной, трехметровой физиономией в ковбойской шляпе. Да, именно Data Becker виновата в появлении на свет стратегии в реальном времени America, а теперь вот не стесняется показывать America II, о которой больше ни слова.

Впрочем, создатели Highland Warriors, немецкая компания Soft Enterprises, не виноваты, что у них такой издатель. Soft Enterprises в игровой индустрии уже 11 лет и за ее плечами более 20 отличных игр, о которых вы никогда не слышали. В частности, три версии "Маджонга" и запрещенная к продаже игра 1994 года Xmas Carnage, где нам уготована роль рождественского кролика, который в соответствующую ночь бродит по наэлектризованному праздником городу и рубит топором детишек. Отвратительно, правда?

Прошло несколько лет, и ребята выросли. Они перестали делать игры про кроликов с топорами и заняли наконец свое место в строю. Их стратегия в реальном времени Highland Warriors обещала (как предсказывал Олег Михалыч), но все же так и на стала "настоящим шоустоппером" на E3. Впрочем, вовсе не обязательно быть докой в "Маджонге", чтобы оценить красоту шотландских пейзажей. Вильям Уоллас (William Wallace) и Роберт Брюс (Robert the Bruce), потерпев унизительное поражение в Braveheart ("Обезоруживающий вид под килтом"), возвращаются, всем своим высокополигональным видом выражая решимость завоевать игровой рынок.

Между тем в Highland Warriors нет и десятой части революционного запала Braveheart, перед нами всего лишь вариация Age of блн Empires в беспримерном 3D. В течение трех десятков миссий будут выяснять отношения четыре действующие стороны: горцы, торговцы, англичане и некая "мистическая" раса. Победят, разумеется, все — но каждый сделает это по–своему, потому что разработчики обещают четыре абсолютно неповторяющиеся стратеготактики за каждую из сторон.

Все это, впрочем, ничуть не освобождает местных крестьян от необходимости рубить лес, добывать камень, золото и другие полезные ископаемые. Скучно? Не факт, потому что в качестве минимальных системных требований игры значится GeForce2, причем авторы настоятельно ре–

HIGHLAND WARRIORS

Сайт игры: **www.highlandwarriors.com** • Жанр: **RTS** • Дата выхода: **Конец 2002 г.** • Разработчик: **Soft Enterprises** • Сайт разработчика: **www.se–games.com** • Издатель: **Data Becker** • Сайт издателя: **www.databecker.com**

комендуют обзавестись видеокартой следующего поколения, обещая взамен некие невероятной красоты эффекты. Самопальный графический движок ATLAS в состоянии “прокачать” 200 тыс. полигонов в кадре, что позволяет достичь небывалой в RTS реалистичности юнитов: каждый горец состоит из 8000 полигонов, каждое здание — из 1700.

На вопрос, чем еще, помимо невероятно детализированных лиц и пейзажей, сможет похвастаться Highland Warriors, разработчики после секундной запинки начинают говорить об уникальной системе генерации аутентичного выговора (aye, aye!) и реалистичной смене времен года, которая, судя по всему, будет поджидать игрока прямо посреди очередной миссии. Засыпанные снегом перевалы отрежут осаждаемую крепость от спешащей подмоги, а крестьяне перестанут выращивать хлеб — и это лишь несколько примеров ожидающих нас в зимнее время напастей.

Что еще? Крестьянин, срубив половину деревьев на уровне, обретет “сертификат искусного лесоруба”. Обладатели сертификатов станут работать в два раза интенсивнее, но совершенно разучатся, скажем, собирать ягоды или добывать камень. То же самое касается и специалистов по рубке голов с плеч. Всего, кстати, нам обещают около сотни различных юнитов.

Ожидание Highland Warriors вам поможет скоротать сайт (www.highlandwarriors.com), на котором разработчики опубликовали, кажется, всю историю древней Шотландии — с момента рождения Кеннета Макальпина (Kenneth MacAlpin) в 810 году до самой смерти Роберта Первого (Robert I) в 1329–м. Это занимательное чтение со словарем займет вас аккурат до конца 2002 года.

Другое развлечение — представлять, как горцы расправляются с небритыми плоскими персонажами в ковбойских шляпах из игры “Америка–2”…

О физической близости американских солдат и сержантов

…И все–таки о ней.

Свежепойманная взглядом RTS **America II** вполне наглядно и внятно, на уровне юнитов, объясняет малолетнему игроку, за что индейцы не любят американцев и почему ненавидят Колумба. В выставочный монитор между тем смотреть совершенно не хочется. Ведь там… там такое — словами не передать. Даже дедушка Даль, пригласи его кто посмотреть America II, выдавил бы из себя нечто вроде “старческое слабоумие, лекаря вызывать бесполезно”, совершенно справедливо присовокупив к фразе для пущего колорита все те великие и могучие русские слова, которые он постеснялся занести в свой словарь. А что бы сказали на его месте вы? Дамам срочно заткнуть уши.

Впрочем, мужаюсь, этаким хамелеоном скашиваю один глаз в монитор. Происходящее поражает своим скудоумием. Зажмуриваюсь, на фиг. Перед глазами Напрочь Дикий Запад. Среди кривоугольных кактусов неуверенной, словно после трех галлонов текилы, походкой ползают мексиканские мучачос. Все как один — с гигантскими корзинами на головах (это, говорят, шляпы такие, но я не особенно верю). Стреляют. Мучачос пытаются противостоять неистовые апачи — мечут копья, ножи, науськивают бизонов и луговых собачек. Американские дуболомы, как всегда, появляются не вовремя, хотя их никто и не звал, проходят сквозь этот бал–маскарад на манер бульдозера, сминая абсолютно всех (какой баланс? зачем баланс? добро должно побеждать! оно не может иначе!) и поднимая у рядового гражданина США патриотические чувства до небес. Все остальные ситизены планеты, еще не растерявшие остатки серого вещества (не пугайтесь — это всего лишь мозги), крутят пальцем у. И это пальцеверчение есть самая лучшая и правильная рецензия на происходящее в мониторе психоделическое непотребство.

Про некоторые E3–проекты можно сказать, что они никак не выглядят. Про America II такого сказать не получится. Выглядит. Но чудовищно — не с графической точки зрения, а со стороны гейм–дизайна. Скажем, юниты — нет слов, одни междометия. Роль местного миниганнера исполняет Mexican Senorita — знойная женщина с двумя пистолетами, заныканными в бюстгальтер. Не хватает лишь оловянного половника для ближнего боя. В сад! Все в сад! Что дальше? Дрессированные аллигаторы в деревянной сбруе с чугунной пушкой под пузом? У меня опять нет слов. Скорее, зовите Даля. Или хотя бы Ржевского.

Я уверен, вы осознали невменяемость America II вкупе с ее изготовителями. Кто–то ожидал другого варианта? Не думаю. В конце концов, как вы яхту назовете, так она и… (Многозначительное молчание.)

“…а флаг над Рейхстагом, сосунки, поднял Нил Армстронг! Он везде флагов понавтыкал.” Ну да, кто спорит. Кому–то торты в celebrities кидать приятно, а кому — американские флаги где попало приколачивать.

AMERICA II

Жанр: **RTS** • Дата выхода: **Лето 2002 г.** • Разработчик и издатель: **Data Becker** • Сайт: **www.databecker.com**

DOOM III

Жанр: **Культ** • Дата выхода: **Не объявлена** • Разработчик: **id Software** • Сайт разработчика: **www.idsoftware.com** • Издатель: **Activision** • Сайт издателя: **www4.activision.com**

Адские новости

…А ведь могли бы и не попасть. Могли бы затравленно гипнотизировать надпись “Doom Theater. SOLD OUT”. Могли бы полностью убить один из драгоценных выставочных дней на сидение в чудовищной, три раза опоясывающей недетский стенд Activision очереди, — и это при том, что контрамарки на сутки вперед полностью расходились в первые 15 выставочных минут. Могли бы пытаться составить представление о **DOOM III** (D3) по “тряпочной” записи, сделанной стиснутой в потном кулаке безвестного мурзилочника видеокамерой.

Впрочем, нет, не могли бы, конечно. Вы ведь не забыли название журнала, который держите в руках? Не забыли, who’s your daddy?

(О главном событии выставки по понятным причинам хочется писать повышенной архаичности штилем а–ля “Богородице, дево, радуйся”.)

Самое главное: игра выглядит так, как не выглядит сегодня ничто. Из слов, несанкционированно сорвавшихся с уст вашего обозревателя во время демонстрации краткого вступительного ролика на движке, можно было составить небольшой, но репрезентативный словарик обсценной лексики: эти модели, эта анимация лиц, эти раскачивающиеся на поясах убиваемых демонами морпехов подсумки, эти отражения в стеклах очков ученого… Так НЕ БЫВАЕТ. Все мои путевые заметки под заголовком “DOOM III” состоят из восклицательных знаков, междометий и словосочетаний вроде “движок НЕРЕАЛЕН”.

Четвероногая тварь завтракает внутренностями трупа. У последнего при этом колышутся подбородки — покойный при жизни маялся ожирением. Двух с половиной максимальных процессорных ГГц, доступных сегодня, и четверки в порядковом номере самых скорострельных нынешних GF, совершенно определенно, недостаточно для отображения ТАКОГО. Есть два варианта: а) id периодически перемещается во времени лет на пять вперед (когда наступит всеобщее благорастворение воздухов и GeForce8 будет стоить юаней 40) и обратно и б) все разработчики сегодняшних графических движков (особенно LithTech) должны под копирку написать заявления о собственной проф– и общей житейской непригодности, завершив их чем–нибудь вроде “прощай, жестокий мир”. Если же серьезно, то специально для демонстрации DOOM III v.0.01 id привезла в Лос–Анджелес рабочую станцию стоимостью свыше $15000.

Пока мы предаемся душеспасительным размышлениям, недоеденный труп отталкивает стервятника, встает на подгибающиеся ноги и ковыляет в нашем направлении. По позвоночным столбам наблю–


JOHN CARPENTER'S THE THING


JOHN CARPENTER'S THE THING


WWII: FRONTLINE COMMAND


WWII: FRONTLINE COMMAND


RISE OF NATIONS


RISE OF NATIONS

дателей в это время прогулочным шагом шествуют слоновьих размеров ледяные мурашки. Да что там — одна только тень, упавшая вдруг из–за угла, может сделать вас идиотом навсегда (Кранк, впрочем, сказал нам в приватной беседе, что тени могли бы быть менее глубокими — так они оставляют ощущение искусственности).

В D3 — новая идеология. От первых двух игр остались только спутники Марса в качестве декораций и натянутая на нас шкура морпеха. Кармак, до последнего момента не желавший начинать производство сиквела DOOM, все равно победил. За мясом очередь не занимать — не завезли. Монстры больше трех не собираются. Палец живет отдельно от гашетки. Другие приоритеты: один морпех против всех кругов ада, игра света и тени, "я чувствую запах страха", звонкая тишина. Почти незаметно шевелится задвинутый на дальнюю полку ящик — и мы оборачиваемся, шерсть дыбом, глаза выпучены, палец инстинктивно ищет мышекнопку #1, ответственную во многих играх за стрельбу. id играет на наших нервах, как на банджо. В коробку с D3 будут вложены упаковка валиума, что–нибудь от желудка и настой валерианы.

(Заметим в скобках, что индустрия пока знает всего одну действительно истерически страшную игру — Blair Witch Project Volume 1: Rustin Parr Investigation.)

Представьте себе очень темную, очень страшную Half–Life, где вы видите отражение уродливой твари в оконном стекле (!) и в последнюю секунду успеваете развернуться, одновременно разряжая шотган. Где нет четко заданных уровней (а значит, нет и привычной по первым двум играм статистики между ними) — вместо них лишь изредка нарушаемый надписью "Loading" огромный мир. Где подгоняемые тысячами прописанных в сценарии скриптов монстры неожиданно выламываются из стен, швыряют в вас подручную тару, прыгают, тянутся к вашему горлу, уворачиваются от выстрелов… — id, конечно, могла срежиссировать все это специально к калифорнийской ярмарке игротщеславия, но очень почему–то не хочется в это верить.



БАМ! — мы разряжаем пистолет в голову очередного одутловатого зомби, тот покачивается на лестнице, спотыкается, падает, пересчитывая головой ступени, иллюстрируя попутно все физические законы.

За нами с грохотом гонится рекрутированный демонами морпех с minigun'ом размером с "Шевроле Импала": мы безуспешно пытаемся спрятаться в какой–то каморке, выбиваем стекло, попадаем в темное подсобное помещение… где нам на голову валится совсем уж невообразимое чудовище.

Финита.

Камера не отпрыгивает под потолок, как это принято в современных играх. Ее не заливает клюквенным сиропом, как в первом DOOM. Мы лежим, поверженные, как в кошмарном сне, где анестезия мешает пошевелиться, мешает умереть, но не мешает чувствовать боль. Монстр медленно подходит, громыхая по железному полу. Поднимает нас с пола.

Отрывает голову.

Заглядывает ей в глаза.

Not to be.

"Зовите меня Шеф"

Чтобы сойти за ОВП/VIP в выставочном круговороте, недостаточно иметь бэдж с таинственной надписью мелким шрифтом "Mr. Gold", здороваться мимоходом с президентом Eidos и раздавать визитки с логотипом Game.EXE. В некоторых особо тяжких случаях приходится осваивать пируэты ритуальных PR–плясок и выяснять, что на стенде Take Two нельзя фотографировать никого и ни при каких обстоятельствах — как на какой–нибудь, простигосподи, "малине" из "Места встречи".

Главные люди FireFly Studios — Саймон Брэдбери (Simon Bradbury, "мы зовем его Шеф") и Эрик Оулет (Eric Ouelette, исполнительный продюсер) — были выгнаны PR–гарпией фотографироваться с наградами за Stronghold далеко за ограду стенда. Авторы лучшей RTS 2001 года похожи на завсегдатаев паба Leicester Arms, что по левую руку от Пикадилли, если идти по Риджентс со стороны Оксфорд Серкус. Или нет — на ежепятничных слушателей микса Coldcut в Bridge & Tunnel. Короче, очень правильные люди, настроенные на очень правильную волну — как мы заочно и предполагали, рецензируя Stronghold. Трудно, в конце концов, не быть таковыми, работая по адресу "London, 168 Lavender Hill, Shakespeare House". Шекспир хаус, а! Брэдбери открывает мартовский номер, находит хвалебную песнь Stronghold и просит перевести название материала. Расплывается в улыбке: "Точно, for men. Not for kids!"

Брэдбери: "Итак, **Stronghold: Crusader**. Не вздумайте только называть этот проект аддоном — это совершенно полноценная и полностью самостоятельная игра".

Простим однофамильцу как минимум двух видных британских писателей такое кокетство: на экране, конечно же, демонстрируется знакомый Stronghold с замками, обзаведшимися минаретами (последние, как выясняется позже, заметно расширяют зону видимости). Внизу экрана болтаются традиционно роскошные анимированные портреты конкурирующих сарацинов: страшные бороды, злые глаза — вылитые держатели пакистанских лавок на Earl's Court.

"Помимо всяческих архитектурных изменений, у нас большая радость: серьезно переработана боевая система". Юнитов теперь в два раза больше, среди них встречается такая экзотика, как ассассины, последователи известного ближневосточного гашишиста Хассана–и–Саббаха: ведомые Эриком, они раскручивают на веревках абордажные крючья, коршунами взлетают на крепостную стену и разбредаются по своим делам. Первый отпирает городские ворота, второй беспрепятственно перерезает горло лорду–защитнику. Вам понравится.

Много игр с огнем: баллиста–огнемет, подожженные стрелы. Последними можно воспламенять торфяные болота или, скажем, по неосторожности спалить собственное поселение: в Crusader замки умеют долго, красиво и со вкусом гореть, оглашая окрестности горестными воплями потерпевших поселенцев.

Опять же намечается первый на нашей коллективной памяти симулятор рабовладельца: играя за саладдинов, можно умучивать неверных ордами дешевых, но хилых и неорганизованных рабов. Тактический простор получается преизрядным: пушечное мясо не умеет отступать (знает то бишь, что хозяин все равно прибьет), в огромных количествах гибнет и отвлекает защитника от серьезной атаки регулярной армии с флангов.

Брэдбери, не расставаясь с золотошвейным церемониальным .EXE–вымпелом: "Увидимся в следующем году, друзья. Заказывайте сразу еще один такой же, только цифру смените на 2002".

FIREFLY STUDIOS' STRONGHOLD: CRUSADER

Сайт игры: **www.fireflyworlds.com/crusader** • Жанр: **Градостроительный симулятор** • Дата выхода: **Ноябрь 2002 г.** • Разработчик: **FireFly Studios** • Сайт разработчика: **www.fireflyworlds.com** • Издатель: **Take Two Interactive** • Сайт издателя: **www.take2games.com**


1С
ФИРМА «1С»
creat studio
Машинки

CURSE: THE EYE OF ISIS

Сайт игры: **www.cursegame.com** • Жанр: **Survival horror** • Дата выхода: **3 квартал 2002 г.** • Разработчик: **Asylum Entertainment** • Сайт разработчика: **www.ae-games.co.uk** • Издатель в Европе: **Wanadoo** • Сайт издателя: **www.wanadoo.fr**

Страничка комиксов

Французскоподданный лоточник Wanadoo жизнерадостно разложил в Южном холле дюжину наименований со стойким душком. Народ брезгливо трогает пальчиком и спешит дальше. Время от времени к Wanadoo подходит местный полиционер, козыряет и строго спрашивает документы. Действительно, можно ли сыскать безграничное уважение масс и покорить Америку, выставляя на обозрение симулятор пляжного волейболиста, гольф в своей худшей — американской — разновидности, законченную на два процента типаблнадвенчуру про Джека Потрошителя (Маша говорит, что это будет вещь) и **Curse: The Eye of Isis** (то ли action/adventure, то ли survival horror, выходящий одновременно на таком количестве форматов, что их список превосходит длиной пресс–релиз)? В конце с.г. планируется тихий и скромный релиз на ПК, больше похожий на похороны. Хотя игра нам понравилась. Да, вот так: даже нам.

Разработчик — Asylum Entertainment — отошел от канонов Resident Evil и прочих консольных монстров, с которыми не потягаться, в сторону Arkanum и движения steam punk, порожденного то ли графическими новеллами, то ли книжкой "Янки при дворе короля Артура" Сэмюэля Клеменса. Ну, если в двух словах, это когда магия и эльфы идут рука об руку с паровыми машинами и огнестрельным оружием. В недрах The Eye of Isis некий Дэйн, циничный житель сумеречной викторианской Англии, талантливый инженер, попадает в древний Египет и там уж навешивает всем по полной программе с использованием самых современных викторианских технологий. Совсем как в хороших комиксах. Здорово, черт!

В приятном контрасте с соседними нетленками Asylum показывала довольно качественный survival horror с видом как с фиксированных камер, так и от первого лица. Последний использовался главным образом для того, чтобы рвать на британские флаги орду наступающих мумий из шотгана и левольверта. Не Devil My Cry 2, но для ПК очень, очень зрелищно. Монтипайтоновская сценка реанимации египетских сухофруктов оказалась исполнена с подлинным юмором и мастерством, а более серьезная креатура, явно претендовавшая на роль мини–босса, несла на себе незримую, но четкую лавкрафтовскую печать. Геймплей интуитивный, элементарный, такой стремительный, что недостатка графики не замечаешь, точно отсутствующей ступеньки при падении с приставной лестницы. И это все, что мы можем рассказать вам о Вьетнаме, девушки.

Опять работа — два выстрела и рвота

Точно по классику: Лос–Анджелес — город контрастов. Ровно в одном квартале от стеклобетонного даунтауна находится дикое латиноамериканское гетто: копаются в отбросах чумазые дети, потасканные жизнью мучачос с вислыми усами провожают злыми глазами все автомобили без крыш. Поднимите взгляд от звездной мостовой и встретьтесь взглядом с румяным Мао работы Уорхола, улыбающимся с рекламного плаката. Промахнитесь поворотом на 405–ю South — и обнаружите себе в легендарном Комптоне, где на мили вокруг — ни одного белого лица, в стритбол играют прямо на проезжей части, украшают общеобразовательные школы колючей проволокой и, не таясь, продают друг другу всякие противоестественные препараты (спрашивайте классический лонгплей группы NWA "Straight oughta Compton" во всех музыкальных магазинах вашего населенного пункта!). Обогните во всех отношениях благопристойное стойбище Blizzard Entertainment — и уткнетесь лицом непосредственно в мерзкую плоть одного из главных ПК–шокеров этого года — **John Carpenter's The Thing** (JCTT). Взорванные головы, декалитры КРОВИЩИ, сделанные из МЯСА отвратительнейшие монстры. И это в эпоху всеобщего душного позитивизма и тотальной беззубости!

Компания Computer Artworks, создатель психоделического биоарта для протоэлектронной группы Shamen, Иероним Босх современности и автор Лучшей Игры, В Которую Никто Не Играл (речь, конечно, об Evolva), была, несомненно, наилучшим выбором для создания игросиквела самого физиологичного, самого тошнотворного кинохоррора, когда–либо выходившего на широком э.

JOHN CARPENTER'S THE THING

Сайт игры: **www.evolva.com/thing** • Жанр: **Тактический action/survival horror** • Дата выхода: **Лето 2002 г.** • Разработчик: **Computer Artworks** • Сайт разработчика: **www.evolva.com** • Издатель: **Vivendi/Universal** • Сайт издателя: **www.vivendi–universal.com**

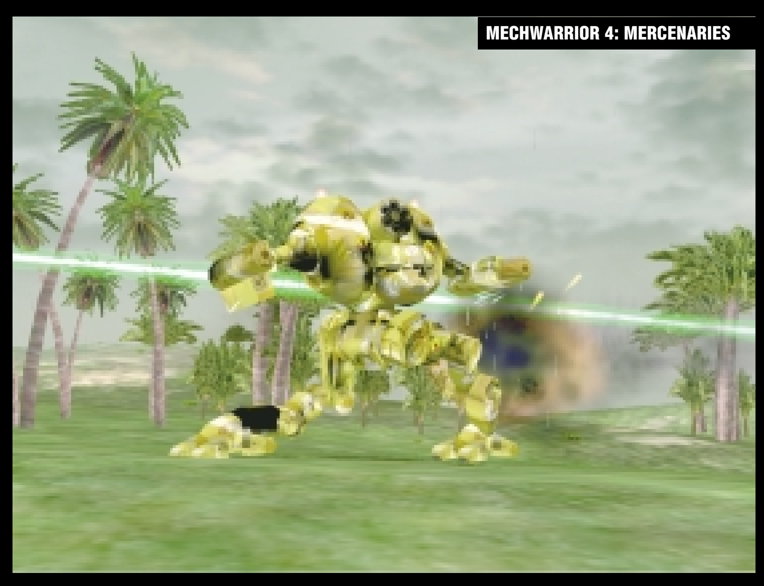
Слоган: "Там, где заканчивается фильм, начинается настоящий кошмар".

Поминутно оглядываясь на свой взвод, вы бежите по снегу к спасительному теплу полярной станции, где происходит Что–То Странное. Вы смотрите на синий индикатор внизу экрана — когда он доползет до нуля, вы замерзнете. Насмерть.

Через несколько минут вы со всей очевидностью понимаете, что подобный исход был бы, пожалуй, наиболее предпочтительным вариантом.

Оставив вас грызть ногти, обратимся пока к уникальной системе Trust/Fear, определяющей поведение всех гуманоидных персонажей JCTT. Схема проста, как два доллара одной банкнотой, и одновременно обещает массу занятных возможностей: не заботясь о своих squad members, раня их шальными пулями и отказываясь делиться ценными боеприпасами, вы быстро подорвете их доверие. В качестве компенсации за моральный ущерб они перестанут прикрывать вас огнем, откажутся выполнять приказы (чинить, например, некоторые важные агрегаты) и, в конце концов, просто сбегут (прямиком в лапы какой–нибудь ужасной твари, но это уже дело десятое). С параметром Fear еще занятнее: насмотревшись на всякое (слово "всякое" при чтении вслух следует выделять многозначительной интонацией), подельники начнут постепенно сходить с ума, бегать кругами, могут напасть на нас, своего непосредственного начальника, а то и вовсе застрелиться. Лекарством от окопной (она же медвежья) болезни, помимо дружеских командирских зуботычин, может послужить инъекция адреналина или вручение бойцу новейшей модели переносного огнемета.




MECHWARRIOR 4: MERCENARIES


MECHWARRIOR 4: MERCENARIES


IMPOSSIBLE CREATURES

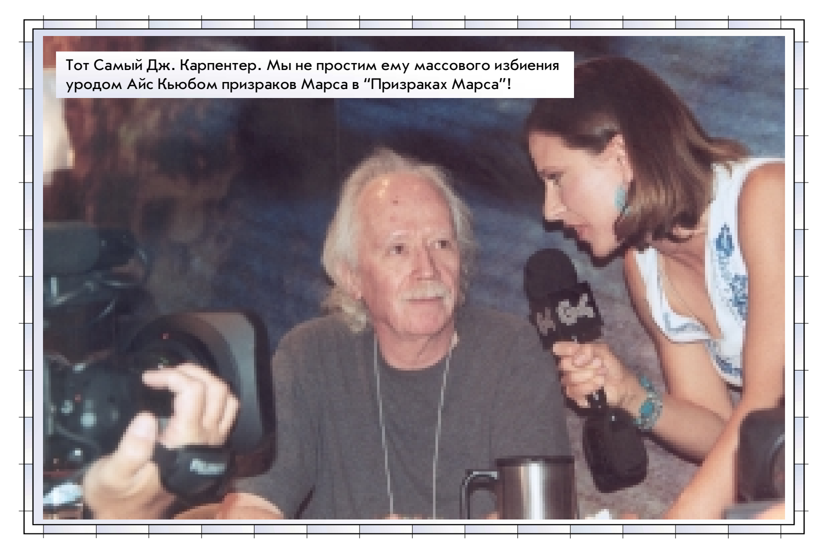

IMPOSSIBLE CREATURES



DROME RACERS



DROME RACERS


Тот Самый Дж. Карпентер. Мы не простим ему массового избиения уродом Айс Кьюбом призраков Марса в "Призраках Марса"!

средством системы пиктограмм — очень удобно), третье лицо в любой момент непринужденно переключается на первое, самопальный движок легко затыкает за пояс любой, ик, LithTech под любым псевдонимом (хотя модели наших коллег могли бы быть получше, а текстуры стен — пободрее). Посылая явные страстные воздушные поцелуи огнемету, девелоперы нашли время нарисовать еще 60 видов деструктивных инструментов, включая с десяток разновидностей гранат (которыми в играх, заметим, обычно все равно никто не пользуется). В игре будет чем заняться и за пределами известной по кинополотну полярной станции — инопланетная мерзость, конечно, найдет способ перебраться на большую землю. Военные инсталляции, генетические лаборатории, аэропорты — большой простор для скромных пироманских радостей.

О, огнеметы! В JCTT это цель, смысл и краеугольный камень ваших приключений. Вот неожиданно закашлялся ваш напарник, до этого несколько часов исправно помогавший разрешать все встречные проблемы, — игра позаботилась о том, чтобы привязать его к вам покрепче: дала ему запоминающееся лицо, уникальный голос, заставила максимально отличаться от других NPC (31 единица). Сделала вашим другом.

Вы разворачиваетесь и сносите ему голову из шотгана.

Поздно: из его груди выламывается нечто невообразимое, тошнотворное, на паучьих ногах. Вы выхватываете огнемет и заливаете пламенем тело соратника, вопящего монстра, всю комнату — пылает мебель, лопаются, не выдерживая жара, лампы.

Computer Artworks не стесняется в выборе подобных аттракционов: вот вы выцеливаете почти незаметных в буране маленьких многоногих уродцев, одновременно следя за стремительно обнуляющимися счетчиками патронов и секунд, оставшихся до гибели от переохлаждения. Вот вы заглядываете мимоходом в туалет, залитый КРОВИЩЕЙ от пола до потолка. Вот за поворотом вас ждет колышущееся чудовище, занимающее целую комнату: по его поверхности проплывают человеческие лица, тела, скрюченные конечности. Вот приставляет к виску пистолет ваша напарница, не вынесшая тягот пути, — грохот, мозги по стене, развороченный череп крупным планом. Раздающий неподалеку автографы Джон Карпентер, восковой кожей, спутанными седыми космами и совершенно молодыми глазами похожий на прожившего долгую интересную жизнь предводителя кровососов из John Carpenter's The Vampires, выглядит довольным. "Использовавшим за игру менее трех рвотных пакетиков гарантируется возврат денег!" — эпатажно кричит в толпу журналистов дедушка кинотрэша.

При всем этом JCTT представляет вполне самостоятельную ценность: наперсники требуют грамотного менеджмента (и получают его по-

В поисках идеи

Кажется, в ближайшем будущем нас ждет не перенаселение и не саратовский туман, и не расширение озоновой дыры, и даже не всеобщая глобализация. Ждет нас сражение стратегических игр про Вторую мировую. Исторически отданная для вялого надругательства бесконечным варгеймам с одинаковыми названиями, ТЕМА вдруг стала представлять коммерческий интерес. Sudden Strike и его многочисленные клоны — это только цветочки. Вполне возможно, Третья мировая война будет развязана разработчиками игр про Вторую мировую, и случится этот катаклизм на полках магазинов и витринах ларьков.

Мало какой крупный издатель не оскоромился презентацией игры-другой на соответствующую тему. Называются они куда более звучно, чем их малохольные варгейм-братья. Время действия почти всегда — от высадки в Нормандии и до победы, количество миссий — "около 25", рубить лес и добывать золото не требуется. Дальше все зависит от мастера. Начинают все в одинаковых условиях, а вот кто одержит победу, большой вопрос. Codemasters решила перестраховаться и пригласила на роль исполнителей самих The Bitmap Bros, разработчиков БАЗОВЫХ игр современности Gods и Cadaver. "И ты, Брут?" — этот вопрос мы адресовали одному из битмэповских братьев, который осмелился променять смог восточного Лондона на пальмы и стопроцентную влажность.

"Героизм и беспримерные сражения: вплоть до Берлина, в 3D. Полностью снабжены всем необходимым — бери и дерись. Интуитивно — обвел и поехали — деформируется, дымы, туман..." — захныкал брат, пытаясь вырваться из цепких объятий Скара. "Вот тебе двадцать пять миссий, вот тебе интуитивно понятный интерфейс, вот тебе широкая игровая аудитория", — продолжал трясти руку несчастного разработчика мастер спорта по академической гребле и золотой член велнес-клуба "Марк Аврелий".

"Хорошо, хорошо, я расскажу вам все про систему Frontline!" — взмолился предатель поколения Z. Мы достали блокноты, готовясь записывать каждое слово. Оказывается, **WWII: Frontline Command** называется так не случайно: разработчикам удалось каким-то образом объединить параметры "здоровье", "зона видимости" и "мораль" в одно целое и найти способ визуально этот параметр представить в игре. Пехотинец в состоянии воодушевления будет способен на чудеса, а экипаж танка, попавший под перекрестный огонь, едва ли станет реагировать на приказы игрока. Система Frontline — это укол драматизма в мягкие ткани начинающего полнеть жанра.

Покивав головами и бросив беглый взгляд на по-выставочному куцую демо-версию WWII: Frontline Command (движок от Steel Soldiers, очень мило, но ничего неожиданного — обычная 3D RTS), мы начали прощаться. Повторного рукопожатия перерожденцу (приз читателю, который назовет его имя) удалось избежать...

WWII: FRONTLINE COMMAND

Сайт игры: **www.bitmap-brothers.co.uk/our-games/future/world-war-ii** • Жанр: **RTS** • Дата выхода: **Сентябрь 2002 г.** • Разработчик: **The Bitmap Brothers** • Сайт разработчика: **www.bitmap-brothers.co.uk** • Издатель: **Codemasters** • Сайт издателя: **www.codemasters.com**

RISE OF NATIONS

Сайт игры: **www.bighugegames.com/riseofnations/index.html** • Жанр: **Клон Empire Earth** • Дата выхода: **2 квартал 2003 г.** • Разработчик: **Big Huge Games** • Сайт разработчика: **www.bighugegames.com** • Издатель: **Microsoft** • Сайт издателя: **www.microsoft.com/games**

Карьера менеджера

Как и предполагали независимые эксперты нашего издания, всяк RTS-разработчик, оформленный на довольствие в божественноликой Microsoft, обязан тут же начать мычательное клонирование какой-нибудь известной игры (чаще всего — своей собственной, предыдущей). Очень не повезло Брайану Рейнольдсу (Brian Reynolds), в феврале 2000 г. покинувшему Firaxis и образовавшему под управлением Microsoft девелоперскую студию с избыточным названием Big Huge Games: его, как выяснилось только что, заставили клонировать не что-нибудь, а ультракошмарную Empire Earth (EE), переименовав ее для конспирации в **Rise of Nations** (RoN).

Чтобы не выглядеть совсем уж идиотами и/или детсадовцами, ограничимся поэтому поименованием основных отличий RoN от EE и Civilization III, которую Рейнольдс почему-то тоже считает конкурирующим проектом. Так, например, в игре Рейнольдса будет 18 народностей, среди которых, как и в EE, фигурируют "рашынз". Каждой из национальностей выдадут по два уникальных юнита и один специальный "страновой" бонус: у России это на первый взгляд странный, но коренному населению до боли понятный эффект, когда вражеские юниты будут постепенно терять единицы здоровья, пребывая на русском черноземе.

Восемь эпох — от каменного века до Information Age (роботы унд космонавты, кажется, на бал не приглашены).

Врагу будет запрещено строить свои здания на наших территориях — вокруг городов распространяется area of influence, пребывающая под нашей полной и безоговорочной юрисдикцией. Зона влияния растет под воздействием наших богоугодных дел (строительство, научная деятельность), но более всего экспансии помогают боевые действия. Жители стенда Microsoft поясняют, что впервые в истории человечества целью войн не будет превращение враждебных поселений в руины: "Организовав по всем правилам осаду, ворвавшись в город и подавив оборону, вы получите поселение в свою полную собственность — как то и полагается победителю". В доказательство солдаты Tzarina Catarina The Great врываются в принадлежащий мятежному Ivan The Great город SmolenskЪ: потешные полки, собранные из чистеньких, аккуратных полигонов страшно напоминают соседнюю Age of блн Mythology — разве только дома плоские и камеру крутить строго воспрещено. Формации, маневры, окружения, разлетающиеся по физически корректным траекториям результаты прямого пушечного попадания — к счастью, движок RoN не умеет делать zoom, как его старший дальний родственник из EE.

Дело идет веселее, когда в наше распоряжение поступает цивилизованное огнестрельное и тактическое ядерное оружие. Одержимые странной фиксацией на русской теме, девелоперы показывают нам город Moskva, похожий на чумазую овощебазу: приземистые бараки, подсобные сооружения. Вот откуда-то из сердца столицы взмывает ракета средней дальности и поражает некое близлежащее поселение (очевидно, по мнению сотрудников Big Huge Games, таким экстравагантным способом московское правительство решает вопросы с неплательщиками налогов): черно-белый экран, slo-mo, медленно вспухает ядерный взрыв, все горит, трещит счетчик Гейгера. Слишком часто развлекаться таким способом будет запрещено: в игру встроен Apocalypse Meter. 4-5 случаев применения оружия массового поражения — и RoN скоропостижно заканчивается с криком "так не доставайся же никому!". (Потребитель на этом месте пожимает плечами и уходит играть в C&C: Generals, где никто не заморачивается такого рода условностями.)

Новшества в дипломатической системе: нельзя будет просто заключить альянс, попользоваться его благами, после чего объявить недавнему союзнику войну. Точнее, все это будет по-прежнему возможно, но потребует определенных трудозатрат и компенсационных выплат потерпевшему.

Система ресурсов пока выглядит вполне безумной: в дополнение к 6 стандартным для EE-клона полезным ископаемым (золото, дрова, пища, металл, знания (!) и нефть) в RoN намечены еще 32 (тридцать два) дополнительных. Среди последних — бриллианты, специи, шелка и уран. Драгоценные камни, оказывается, будут не только пополнять наш золотовалютный резерв, но и благотворно сказываться на торговой привлекательности страны. Ко всему прочему в лучших традициях трэш-игростроения ресурсы являются неисчерпаемыми.

Мелкие приятности: рабочие не будут, дожидаясь нашего внимания, стоять посреди карты без дела и быстро найдут себе занятия по душе — вплоть до самостоятельного строительства новых зданий. (Здесь уместно, наверное, было бы вспомнить национальное присловье о том, что "услужливый дурак опаснее врага".) Для излечения геморроя с управлением войсками в RoN появятся генералы. Для доставки товаров — почти автономные караваны, которым нужна от нас только некоторая сумма денег и указание конечной цели.

...А в остальном — чистая Empire Earth на похорошевшем движке и почти без прямых углов.







THEY ВСЕ-ТАКИ CAME FROM HOLLYWOOD!
(ВМЕСТО ПОСЛЕСЛОВИЯ)

В ходе написания только что проштудированного вами путеводителя не пострадало ни одного Кармака и обиделся один Крис Тэйлор (узревший знакомые буквы в конце рецензии на Dungeon Siege): “Камарадос, что значит TOO BAD?”. (А.О. с невозмутимым видом тычет пальцем в А.В.: это он написал.) Любимый фотоаппарат ОМХ чудом не попал на выездное заседание аукциона “Сотбис” вместе с картинами импрессионистов. Уборщицы с огнеупорными тряпками остановили тридцать три извержения лавы из маленького, но злого ***Doom III*** *Theater. Празднование дня рождения Максика П. так и не вылилось в полномасштабный конецЪ свЪта, оставшись в рамках обычной бойни. Скачущие на кривой кобыле трэш-казуализма приставки, наперекор пресс-оракулам, не захомутали весь прошедший игровой год отъедавшийся чудодейственным графическим бальзамом ПК, рявкнувший телевизионным шавкам громоподобное “ЦЫЦ!”.* ***C&C: Generals*** *удачно спародировали “Властелина колец” (ох, как душещипательна мясорубка в PS2-игре по второй части!) и знаменитый бунт эльфийской реки — разве что без пенных лошадей. На выставке вообще было многовато вариантов исполнения ядерного взрыва, в воздухе остроконечно пахнет Fallout’ом. В графу номинантов “Best Simulation Game” прокралась одиозная пара SimCity 4 и The Sims Online: мы до сих пор отпаиваем главу отдела стимуляторов настойкой крапивы на валерьянке, он слаб, зовет кровь, пламень и прочие эсхатологические феномены на лысины официальных лиц. Редакция приплясывает и слабо подвывает в такт: Age of Mythology в позорной хартии “Best PC Game” — это полный урюк. Среди привычных РПГ-зубров категории “Best Online” —* ***SW: Galaxies*** *и* ***World of WarCraft****, конкурсанты идиоматически нового направления.* ***UT2003*** *на кровавый трон онлайна? Быть может. Но пошто, нехорошие, обидели вниманьем мальца карпаративнаго — Зовку Ашероновую (****Asheron’s Call 2****)? И где медаль готическому хоРору* ***The Thing****?*

Посему слушай императорский прожект о четырех ногах:

1. Панику касательно конца ПК-света — отменить. Ибо ересь. На выставке было ярко, шумно, людно и трепетно. Так победим.

2. Быть готовым к очередному качественному скачку удовольствий визуального характера.

3. Мужественно (слабому полу — женственно) отражать бурлящую нечистотами волну игр безликих, но с толстогузыми лицензиями в гнилых зубах купленного за углом LithTech.

4. Волнительно ждать ECTS’2002 и етридветыщитри: мы интуичим, мы видим третьим оком проекты вселенского масштаба!

За сим искренне ваши,
Александр “Скар” ВЕРШИНИН и Андрей ОМ.

От редакции*: любимые .EXE-игры E3’2002 обособлены в тексте натуральным золотым тиснением.*